

**MOTIVASI BERMAIN KASTI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR NEGERI KRATON
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



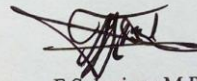
Oleh
Sukawati Sutijo
13604221047

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta” yang disusun oleh Sukawati Sutijo, NIM 13604221047 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2017
Dosen Pembimbing,



F.Suharjana,M.Pd
NIP.19580706 198403 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta”, benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya

Yogyakarta, Juli 2017
Yang menyatakan,



Sukawati Sutijo
NIM 13604221047

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**MOTIVASI BERMAIN KASTI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR NEGERI KRATON
YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Sukawati Sutijo
NIM 13604221047

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Universitas Negeri

Yogyakarta

Pada tanggal 21 Juli 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

F. Suharjana, M.Pd
Ketua Penguji/Pembimbing

Komarudin, M.A
Sekretaris

Agus Sumhendartin S, M.Pd
Penguji

04/08/2017

5/08/2017

27/7 2017

Yogyakarta, Agustus 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Sesungguhnya Allah tidak mengubah suatu keadaan kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (Q.S. Ar Ra'ad: 11).
2. Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat (Winston Churchill).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan teruntuk:

Kedua orang tuaku, Bapak Sartijo dan Ibu Wernaningsih yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa.

**MOTIVASI BERMAIN KASTI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR NEGERI KRATON
YOGYAKARTA**

Oleh
Sukawati Sutijo
13604221047

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi di awal pembelajaran siswa sangat bersemangat meminta permainan kasti, namun pada pelaksanaannya kurang dapat berjalan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan instrumen berupa angket dengan nilai validitas sebesar 0,825 dan nilai reliabilitas sebesar 0,923. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta yang berjumlah 24 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dalam kategori sangat tinggi sebesar 0 % (0 siswa), kategori tinggi sebesar 33,3 % (8 siswa), kategori sedang sebesar 41,67 % (10 siswa), kategori rendah sebesar 12,5 % (3 siswa) dan kategori sangat rendah sebesar 12,5 % (3 siswa).

Kata kunci : *motivasi, bermain kasti, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat selesai berkat bantuan, dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, Ketua Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd, Ketua Prodi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.

5. Bapak F. Suharjana, M.Pd, Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.
6. Bapak Drs. Ngatman, M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu peneliti dalam membuat surat perijinan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya. Dan penulis berharap skripsi ini mampu menjadi salah satu bahan bacaan untuk acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Hakikat Motif dan Motivasi	7
2. Jenis Motivasi dan Faktor yang Mempengaruhi Belajar	9
3. Fungsi Motivasi	11
4. Hakikat Bermain.....	12
5. Permainan Kasti.....	13
6. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	25
7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	27
8. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta	28
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31

BAB III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Uji Coba Instrumen	37
G. Teknik Analisis Data.....	39
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian	41
B. Data dan Hasil Penelitian	41
1. Faktor Intrinsik	43
2. Faktor Ekstrinsik	49
C. Pembahasan.....	54
1. Faktor Intrinsik	57
2. Faktor Ekstrinsik	57
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Implikasi Hasil Penelitian	59
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	60
D. Saran	60
 DAFTAR PUSTAKA	62
 LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Ujicoba	35
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penelitian	39
Tabel 3. Tabel pengkategorian	40
Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	42
Tabel 5. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Intrinsik.....	43
Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Kesehatan.....	45
Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Pengetahuan.....	46
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Bakat.....	47
Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Menyenangi Materi.....	48
Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik	49
Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Orang Tua	50
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Sarana Dan Prasarana	52
Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Teman	53
Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Guru	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Kasti.....	15
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	42
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Intrinsik	44
Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Indikator Kesehatan	45
Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Indikator Pengetahuan	46
Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Indikator Bakat	47
Gambar 7. Diagram Hasil Penelitian Indikator Menyenangi Materi	48
Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik.....	49
Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Indikator Orang Tua.....	51
Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Indikator Sarana dan Prasarana	52
Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Indikator Teman.....	53
Gambar 12. Diagram Hasil Penelitian Indikator Guru.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	65
Lampiran 2. Permohonan Izin Uji Coba Penelitian	66
Lampiran 3. Permohonan Izin Penelitian	67
Lampiran 4. Rekomendasi Penelitian	68
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	70
Lampiran 7. Surat Permohonan <i>Expert Judgment</i>	71
Lampiran 8. Surat Validasi Ahli	73
Lampiran 9. Instrumen Uji Coba Penelitian	75
Lampiran 10. Data Uji Coba	79
Lampiran 11. Hasil Validitas dan Reliabilitas	80
Lampiran 12. Instrumen Penelitian	82
Lampiran 13. Data Penelitian	86
Lampiran 14. Statistik Data Penelitian	97
Lampiran 15. Dokumentasi	103

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang mencakup nilai-nilai, pandangan hidup dan cita-cita dalam upaya membimbing dan mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan manusia pada tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses dalam menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan dari tingkat sekolah dasar, menengah sampai atas. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian dari pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran. Melalui pendidikan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diharapkan mampu membentuk anak menjadi sehat dan bugar dalam kehidupan sehari-hari. Selain aspek fisik dan psikomotor tersebut, melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diharapkan mampu berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang.

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi salah satu aspek yaitu Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2006: 4).

Pada KTSP di atas disebutkan bahwa aspek dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yaitu permainan dan

olahraga yang meliputi salah satunya yaitu kasti. Menurut Depdikbud dalam Sri Suseno Dwi Pamungkas (2015: 10-11), menjelaskan bahwa kasti artinya suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain. Permainan kasti pada umumnya sangat digemari oleh siswa-siswa Sekolah Dasar karena permainan ini mudah dilakukan siswa-siswa pada kelas atas, dan dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

Permainan kasti dapat meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Selain itu dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. Permainan kasti sangat sering dilakukan di sekolah-sekolah khususnya di Sekolah Dasar Negeri Kraton. Pada perkembangannya, anak usia sekolah dasar senang bermain termasuk bermain kasti di sekolah khususnya saat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pada saat pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan jika anak diberikan materi permainan pada umumnya anak akan melakukan permainan dengan rasa senang dan anak lebih senang dengan materi permainan dibandingkan materi cabang olahraga lain. Permainan kasti merupakan salah satu permainan yang sangat digemari. Permainan kasti tidak hanya dimainkan oleh anak-anak sekolah di pedesaan namun di sekolah kota juga digemari dan sering kali dimainkan. Pembelajaran kasti tersebut dapat terlaksana dengan baik tentu tidak terlepas dari motivasi anak dalam melakukan permainan.

Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Hamzah B.Uno, 2008: 1). Motivasi sangat penting peranannya

dalam kegiatan pembelajaran. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik (Hamzah B.Uno, 2008: 28). Hal ini tampak bahwa anak yang memiliki motivasi belajar menyebabkan anak menjadi tekun belajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui permainan kasti diharapkan dapat berjalan dengan baik sehingga tercapainya tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan karena pada umumnya usia anak sekolah dasar gemar bermain. Namun pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton tidak dapat berjalan dengan baik. Para siswa yang diawal pembelajaran sangat bersemangat minta olahraga kasti tetapi ketika diberikan kesempatan untuk bermain kasti, sebagian besar tidak dapat melaksanakan permainan dengan baik. Setelah permainan berjalan mereka hanya duduk-duduk di pinggir lapangan atau jongkok di lapangan dan tidak melaksanakan perannya dengan baik. Sering kali guru melakukan modifikasi permainan baik dari segi anggota regu, peraturan permainan maupun lapangan namun hal itu tidak dapat mengubah perilaku mereka. Siswa sering kali menganggap guru sebagai teman sebaya, sehingga terlihat tidak ada rasa takut kepada guru dan berperilaku semaunya sendiri. Selain itu adanya beberapa siswa yang pilih-pilih teman. Jika dalam satu regu tersebut ada salah seorang yang tidak disenangi atau keterampilan bermainnya kurang maka hal tersebut akan mempengaruhi jalannya permainan walaupun pembagian pemain

tersebut sudah dilakukan dengan adil, bahkan regu terlihat kompak pada saat regu mereka pada posisi kemenangan saja.

Motivasi siswa dalam bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta belum diketahui. Belum jelas mengapa di awal pembelajaran bersemangat meminta permainan kasti namun pada praktiknya tidak dapat berjalan dengan baik. Belum diketahui dengan pasti apa yang menyebabkan permainan tidak berjalan dengan baik, apakah dari kurangnya perhatian dan antusias dari siswa itu sendiri atau kurangnya kreativitas guru dalam memotivasi siswa. Selain itu sarana dan prasarana yang kurang mendukung pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya untuk permainan kasti.

Adanya berbagai permasalahan yang muncul di atas maka penulis melakukan penelitian tentang motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kasti di Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta tidak berjalan dengan baik, para siswa yang diawal pembelajaran sangat bersemangat minta olahraga kasti tetapi ketika diberikan kesempatan untuk bermain kasti sebagian besar tidak melaksanakan permainan

2. Belum diketahui kreativitas guru dalam memotivasi siswa bermain kasti
3. Sarana dan prasarana penjas kurang mendukung untuk bermain kasti
4. Belum diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang timbul dari latar belakang masalah, maka pembatasan masalah perlu dilakukan guna memperoleh kedalaman kajian dan menghindari perluasan masalah dalam penelitian ini dibatasi tentang motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka permasalahan yang menjadi pokok peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:
“ Seberapa tinggi motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta ”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Dapat dijadikan bahan informasi serta kajian penelitian selanjutnya khususnya tentang motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.
- b. Sebagai bahan referensi dalam membahas motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai salah satu informasi tentang motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.
- b. Bagi siswa, sebagai acuan untuk dapat meningkatkan motivasi bermain kasti siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.
- c. Bagi sekolah, sebagai pengetahuan dalam upaya meningkatkan motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Motif dan Motivasi

Pada hakikatnya motif bagi manusia merupakan dorongan, keinginan hasrat yang berasal dari dalam diri manusia yang menjadi penggerak kepada tingkah laku manusia. Menurut Husaeni & Noor dalam H.J.S. Husdarta (2014: 32-34), motif adalah suatu rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku. Sedangkan menurut Gunarsa dalam H.J.S. Husdarta (2014: 32), motif artinya dorongan atau kehendak yang menyebabkan seseorang bertindak laku. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motif yaitu suatu dorongan atau rangsangan yang terdapat dalam diri manusia yang secara aktif mendorong manusia bertindak laku untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sedangkan motivasi dalam kegiatan belajar sebagai penggerak dari dalam diri siswa dalam mendorong kegiatan belajar, memberikan ketekunan belajar dan mengarahkan pada tujuan atau pencapaian yang dikehendaki. Oleh karena itu motivasi berperan penting dalam kegiatan belajar sehingga siswa mempunyai semangat dan tekad yang kuat dalam belajar.

Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah

ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat (Hamzah B.Uno,2008: 1). Menurut Sardiman A.M (2012: 75), motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sedangkan menurut Mc.Donald dalam buku Sardiman A.M (2012: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Martini Jamaris (2013: 170), motivasi adalah suatu tenaga yang mendorong dan mengarahkan perilaku manusia untuk mencapai tujuan yang akan dicapainya. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2004: 173), motivasi adalah semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Kata lain motivasi yaitu suatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan suatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut kearah tujuan yang akan dicapainya.

Berdasarkan penjelasan tentang motif dan motivasi di atas, terlihat bahwa motif dan motivasi berbeda namun masih berkaitan. Motif merupakan daya penggerak dari dalam diri untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya tujuan. Sedangkan motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif. Jadi, besar kecilnya motif mempengaruhi seseorang termotivasi untuk berbuat .

2. Jenis Motivasi dan Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Motivasi olahraga dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Muhibbin Syah (2010: 134), motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri teladan orangtua, guru, dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar.

Menurut Hamzah B.Uno (2008: 1), motivasi belajar dibagi menjadi dua:

1. Faktor Intrinsik yaitu berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.
2. Faktor Ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Sardiman A.M (2012: 88-90), terdapat dua jenis motivasi yaitu:

1. Motivasi Intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi Ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Menurut Rusli Lutan (1988: 358), di kalangan guru olahraga-pendidikan atau olahraga kompetitif di Indonesia sudah lazim dikenal dua macam motivasi yaitu:

1. Motivasi intrinsik ialah dorongan untuk berbuat atau mencapai suatu tujuan yang benar-benar diawali dari dalam diri individu yang bersangkutan.
2. Motivasi ekstrinsik ialah dorongan untuk berbuat sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi terbagi dalam dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan suatu dorongan dari dalam diri siswa berupa hasrat, keinginan berhasil, cita-cita yang tidak perlu dirangsang dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dari luar diri individu untuk melakukan sesuatu berupa pujian/hadiah, teman, guru dll.

Sedangkan Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi menurut Slameto (1995: 54-72) dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

1. Faktor intern
 - a. Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit.

b. Pengetahuan

Yaitu kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif.

c. Bakat

Yaitu kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

2. Faktor Ekstern

a. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin siswa, keadaan gedung, pelajaran dan waktu sekolah, metode belajar dan tugas rumah.

b. Teman bergaul

Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

3. Fungsi Motivasi

Menurut Sardiman A.M (2012: 84-85) hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan

makin berhasil pula pelajaran itu. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Menurut Oemar Hamalik (2004: 175), Fungsi motivasi, motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi fungsi motivasi :

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- b. Sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

4. Hakikat Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Elizabeth B. Hurlock, 1978: 320). Sedangkan menurut Freud dan Erikson dalam Fawzia Aswin Hadis (1996: 142), bermain adalah bentuk khusus penyesuaian diri manusia, dan membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik.

Secara garis besar menurut Elizabeth B. Hurlock (1978: 320), bermain dapat dikategorikan menjadi dua:

1. **Bermain aktif**

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati

masa remaja dan mempunyai tanggungjawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh.

2. Hiburan

Dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan secara suka rela, tidak ada paksaan dan tekanan dari luar yang bertujuan agar anak menjadi lebih aktif dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan serta dapat menyesuaikan diri secara sosial dalam hal ini sosial anak ketika di sekolah saat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan..

5. Permainan Kasti

a. Hakikat Permainan Kasti

Permainan kasti sering dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar kelas atas. Menurut Depdikbud dalam Sri Suseno Dwi Pamungkas (2015: 10-11), menjelaskan bahwa kasti artinya suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain. Permainan kasti pada umumnya sangat digemari oleh siswa-siswa Sekolah Dasar karena permainan ini mudah dilakukan siswa-siswa pada kelas atas, dan dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

Menurut Srihati Waryati,dkk dalam Akhadun Jamil (2015: 10), permainan kasti adalah permainan dilapangan yang menggunakan bola kecil dan alat pemukul kayu. Permainan kasti di mainkan oleh

dua regu pemain, masing-masing regu pemukul dan regu lapangan. Permainan kasti dimainkan khusus oleh anak laki-laki saja atau dimainkan oleh anak-anak perempuan, terutama dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar.

Menurut Menurut Deni Kurniadi.dkk. (2010: 3), kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil seukuran bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga.

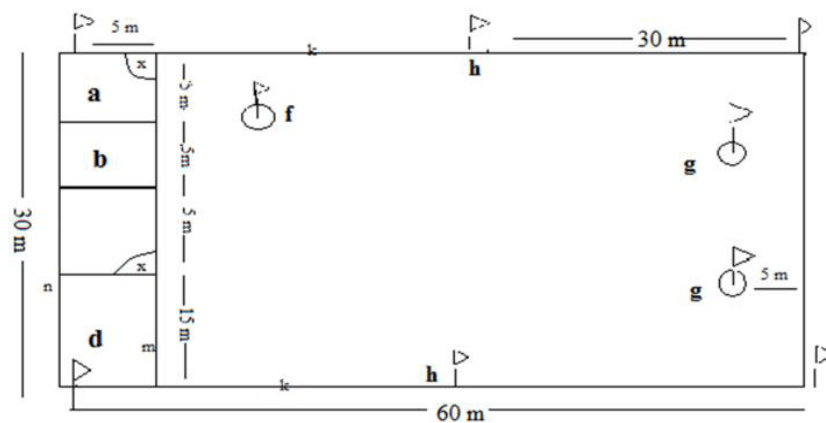
Permainan kasti merupakan materi pendidikan jasmani permainan dan olahraga. Menurut Intania, dkk. (2016: 96) Kasti adalah olahraga masyarakat, dimana masyarakat melakukannya pada waktu senggang atau waktu lowong, terutama oleh anak atau murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga yang juga banyak diminati anak-anak remaja karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kasti yaitu suatu permainan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu, dimainkan oleh 2 regu dan dilakukan di lapangan. Permainan ini dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

b. Lapangan Kasti

Menurut Soemitro (1992: 84) lapangan yang digunakan untuk permainan ada dua macam yaitu ukuran besar ialah 30 X 60 M dengan ruang pemukul atau ruang bebas menjadi 30 X 65 M. Sedangkan ukuran kecil 30 X 45 M dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 X 50 M. Ukuran besar dipergunakan untuk anak-anak besar, sedang ukuran kecil dipergunakan untuk anak-anak kecil atau anak-anak perempuan.

Gambar :



Gambar 1. Lapangan Kasti

Sumber : Soemitro dalam Melan Pratiwi (2006: 27)

Keterangan:

- a = ruang pelambung
- b = ruang pemukul
- d = ruang bebas
- x = petak pelambung
- f = tiang pertolongan
- g = tiang hinggap
- h = bendera tengah
- k = garis samping
- m = garis pukul
- n = garis belakang

c. Peralatan Kasti

Selain lapangan, peralatan dalam permainan kasti juga di perlukan agar permainan kasti dapat berjalan. Menurut Soemitro (1991: 86) terdapat dua macam peralatan yang digunakan dalam permainan kasti yaitu kayu pemukul dan bola. Kayu pemukul terbuat dari kayu dengan panjang antara 50-60 cm, penampang berbentuk bulat dengan lebar tidak lebih dari 5 cm dan tebalnya 3,5 cm, panjang pegangan antara 15-20 cm, tebal 3 cm, dan boleh di balut. Sedangkan bola yang dipergunakan dalam permainan kasti memiliki kriteria yaitu terbuat dari karet atau kulit¹⁶ dengan ukuran antara 19-20 cm dan berat antara 70-80 gram. Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti bola tenis tidak baik untuk kasti, yang baik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.

Sedangkan menurut Deni Kurniadi.dkk (2010: 3), peralatan yang digunakan dalam permainan kasti yaitu alat pemukul yang terbuat dari kayu dengan panjang 50-60 sentimeter, penampang berbentuk oval atau bulat telur dengan lebar penampang tidak lebih dari 5 sentimeter dan tebal 3 sentimeter. Sedangkan bola kasti yang digunakan terbuat dari karet atau kulit dengan ukuran lingkaran 19-20 sentimeter dan memiliki berat 70-80 gram.

d. Aturan Permainan

Aturan dalam sebuah permainan sangat penting termasuk dalam permainan kasti. Menurut Soemitro (1992: 84-95), terdapat beberapa aturan dalam permainan kasti antara lain :

1. Regu

Setiap regu terdiri dari 12 orang pemain dan salah satu orang dari regu tersebut ditunjuk sebagai kapten regu. Semua pemain memakai nomor dada yang tampak dengan jelas. Sebelum pertandingan dimulai, kapten regu menyerahkan daftar nama-nama pemain dengan nomor urut dada kepada wasit. Giliran memukul bola ditentukan berdasarkan urutan nomor dada. Selama pertandingan nomor urut tidak boleh dirubah.

2. Lama Bermain

Pertandingan kasti dilakukan dalam waktu 2 x 20 menit dan maksimal 30 menit dengan tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.

3. Peluit Wasit:

- a. Satu tiupan panjang : bila terjadi tukar bebas.
- b. Dua tiupan pendek: bila terjadi pukulan salah dan bila pukulan luncas.
- c. Dua tiupan panjang : bila terjadi tukar bebas dan bila bola hilang.

- d. Tiga tiupan panjang : bila permainan akan dimulai (awal dan setelah istirahat) dan bila permainan selesai.

4. Pelambung

Salah seorang dari regu lapangan yang bertugas sebagai pelambung. Pelambung melambungkan bola dari dalam petaknya. Selama pertandingan berlangsung, pelambung dapat ditukar atau diganti dengan pemain lain oleh pemimpin regu dengan syarat pada waktu bola tidak dalam permainan.

5. Pembantu

Pembantu pelambung berdiri di dalam petaknya yang terletak di belakang pemukul dengan jarak sekurang-kurangnya dua langkah ($\pm 1,5$ m).

6. Melambung

Pelambung melambungkan bola dengan cara mengayunkan tangan dari bawah ke depan pemukul. Pelambung harus berdiri di dalam petaknya dengan kedua belah kakinya menginjak tanah. Waktu melambungkan bola, pelambung tidak boleh melakukan gerakan pura-pura dan apabila terjadi wasit dapat mengganti pelambung dengan pemain lain melalui kapten regu.

7. Lambungan betul

Bola dinyatakan sebagai lambungan betul apabila:

1. Bola melambung dekat dengan pemukul dan bola harus melambung antara bawah bahu dan atas lutut.
2. Bola melambung di tempat yang sesuai dengan permintaan pemukul.

8. Lambungan salah

Lambungan dinyatakan salah apabila tidak memenuhi syarat lambungan betul.

9. Banyaknya pukulan dan pembebas

Setiap anggota regu pemukul hanya mendapatkan hak satu pukulan saja. Sedangkan pembebas mendapatkan hak 3 kali pukulan. Pembebas adalah pemain dari regu pemukul yang mendapat giliran memukul pada saat anggota regu lainnya sedang berdiri di dalam lingkaran tiang pertolongan atau tiang bebas.

10. Giliran memukul

Giliran memukul bagi regu pemukul ditentukan berdasarkan urutan nomor dada yang ada di ruang bebas. Pergantian pemain dengan cara pemain yang keluar memberikan nomor dadanya kepada pemain pengganti. Setelah terjadi pertukaran dari regu lapangan menjadi regu pemukul, giliran yang memulai memukul adalah pemain yang nomor urutnya sesudah pemukul terakhir sebelum regunya menjadi regu lapangan.

11. Pukulan betul

Pukulan betul apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul dan tidak melewati garis samping sebelum tiang bendera tengah lapangan dengan syarat tidak menyentuh dahulu ke tanah pemain atau tiang pertolongan.

12. Pukulan salah

Pukulan dinyatakan salah apabila:

- a. Bola jatuh berada di atas atau belakang garis pukul atau perpanjangannya.
- b. Bola terpukul menggunakan tangan.
- c. Bola setelah terpukul kemudian mengenai pemukul itu sendiri, pelambung dan pembantunya.
- d. Pukulan bola melambung keluar melewati garis samping sebelum tiang bendera tengah lapangan dengan syarat tidak mengenai tanah, pemain atau tiang pertolongan dahulu.

13. Pukulan luncas dan kayu pemukul keluar

Pukulan dinyatakan sebagai pukulan luncas apabila pada waktu memukul bola, kayu pemukul tidak mengenai bola. Setelah memukul, kayu pemukul harus diletakkan di dalam ruang pemukul. Jika kayu pemukul jatuh berada di luar garis atau sebagian saja yang keluar, pemukul tidak mendapat nilai kecuali jika pemukul sempat membetulkan letak kayu pemukul sebagaimana seharusnya sebelum menyentuh tiang pertolongan.

Sesudah menyentuh tiang pertolongan, pemukul masih dapat membetulkan letak kayu pemukul tetapi dengan syarat pemukul harus lari ke tiang bebas.

14. Lari sesudah pukulan betul

Pemukul yang melakukan pukulan betul maka harus lari ke tiang pertolongan atau dapat langsung berlari ke salah satu tiang bebas dan dapat terus kembali ke ruang bebas apabila situasi memungkinkan. Apabila setelah memukul ingin langsung berlari ke tiang bebas, diperbolehkan tidak menyentuh tiang pertolongan namun wajib menyentuh salah satu tiang bebas.

Pelari tidak boleh keluar lingkaran tiang pertolongan maupun tiang bebas, apabila pelari keluar dari lingkaran tiang pertolongan maka harus berlari minimal ke tiang bebas dan apabila pelari keluar dari tiang bebas maka harus berlari menuju ruang bebas.

Lari dari tiang bebas satu ke tiang bebas lainnya tidak diperbolehkan dan lari dari tiang bebas ke tiang pertolongan untuk berlindung juga tidak diperbolehkan.

15. Lari sesudah pukulan salah atau luncas

Apabila pemukul melakukan pukulan salah atau luncas, pemukul itu sendiri yang diperbolehkan lari namun hanya sampai tiang pertolongan saja. Apabila pukulan salah atau luncas namun dimainkan oleh regu lapangan dengan berusaha melempar pelari

tersebut maka semua pelari yang berada di tiang pertolongan dan tiang bebas boleh melanjutkan perjalanannya.

16. Melanjutkan lari

Pelari yang berada di tiang pertolongan dan tiang bebas boleh melanjutkan berlari apabila bola dalam permainan. Sedangkan apabila bola baru dilambungkan oleh pelambung (belum terjadi pukulan oleh pemukul) dan belum dipastikan bahwa pukulan tersebut betul, maka tidak diperbolehkan seorangpun lari.

17. Mendapat nilai dan bola tangkap

Nilai yang digunakan dalam permainan kasti yaitu nilai 2 dan nilai 1. Nilai 2, apabila pemukul dapat lari dari ruang pemukul ke tiang bebas dan kembali ke ruang bebas dengan selamat atas pukulannya sendiri. Sedangkan nilai 1, apabila perjalanan pemukul kembali ke ruang bebas dilakukan dalam 2 atau 3 bagian dengan selamat dan pukulannya betul. Setiap bola yang terpukul oleh pemukul dan dapat ditangkap oleh pemain dari regu lapangan sebelum mengenai tanah, dinyatakan sebagai bola tangkap dan penangkap mendapat nilai 1.

18. Pertukaran bebas

Pertukaran bebas apabila:

- a. Setelah terjadi 5 bola tangkap dan belum terjadi pertukaran.

- b. Pukulan ketiga dari pembebas dinyatakan salah, atau ruang bebas telah di bakar, karena tidak ada seorang pun dari regu pemukul.
- c. Pelari yang masuk ke ruang bebas melewati garis belakang garis pemukul.
- d. Pemain dari regu pemukul keluar dari ruang bebas tidak untuk memukul.
- e. Pemain dari regu pemukul ke luar dari batas lapangan.
- f. Kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul pada waktu untuk memukul.

19. Bertukar tempat tidak bebas

Pertukaran tempat tidak bebas dapat terjadi apabila salah satu dari regu pemukul terkena lemparan, maka mulai saat itu juga regu pemukul menjadi regu lapangan dan regu lapangan menjadi regu pemukul.

Selain itu pertukaran tidak bebas dapat terjadi apabila pemain dari regu pemukul memegang bola di tempat manapun. Sedangkan menurut Deni Kurniadi, dkk (2010: 4-5), terdapat beberapa point mengenai peraturan permainan kasti antara lain:

- a. Terdapat dua regu dalam permainan kasti. Masing-masing regu berjumlah 12 orang dengan satu orang sebagai kapten. Pemain menggunakan nomor dada dari

- 1 -12. Sedangkan pemain pengganti atau cadangan yaitu 6 orang.
- b. Setiap anggota regu memiliki hak memukul bola sebanyak satu kali. Apabila di ruang bebas tidak ada pemain lain, pemain memiliki hak memukul bola sebanyak tiga kali. Pukulan dianggap sah apabila jatuh di daerah permainan atau perpanjangannya.
 - c. Apabila pemain memukul bola dengan benar dan kembali ke ruang bebas dengan 2 atau lebih periode maka mendapat nilai 1. Sedangkan apabila dapat kembali ke ruang bebas dengan cara setelah memukul langsung berlari ke tiang bebas dan ruang bebas mendapat nilai 2.
 - d. Pertukaran tempat dari regu pemukul menjadi regu penjaga terjadi apabila:
 - Regu penjaga melempar bola mengenai regu pemukul dengan sasaran bagian pinggang sampai kaki.
 - Kayu pemukul lepas dari tangan pemukul.
 - Penjaga membakar ruang bebas.
 - Pemain lari memasuki ruang bebas melalui garis belakang.
 - e. Supaya permainan berjalan lancar dan tertib harus ada wasit pertandingan yang memiliki keputusan mutlak.

Wasit dibantu oleh 3 orang penjaga garis dan 2 orang pencatat nilai.

6. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 17), pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Menurut Tegar Bayu Kharisma (2014: 9), pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik. Sedangkan menurut Ratal Wirjasantosa (1984: 26), pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah untuk menuju kebulatan kepribadian sesuai dengan cita-cita kemanusiaan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan individu melalui 3 aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari pembelajaran di sekolah. Bukan hanya untuk sekedar gerak, pendidikan jasmani juga berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak akan berkembang dengan maksimal melalui aktivitas jasmani.

Sedangkan menurut Depdiknas (2006: 4), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Sedangkan ruang lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi salah satu aspek yaitu permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkup yang terdapat dalam Depdiknas di atas, permainan kasti memiliki peranan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, diharapkan melalui permainan kasti siswa mampu bergerak aktif sehingga siswa mampu berkembang dengan sehat jasmani maupun rohani dan tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat tercapai.

7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Rita Eka Izzaty. dkk (2013: 103), masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun.

Rosyid (2009: 8-14) dalam jurnal Tegar Bayu Kharisma mengungkapkan ada tiga ciri utama yang menonjol pada masa SD yakni:

- a. Dorongan yang besar untuk berhubungan dengan kelompok sebaya.
- b. Dorongan ingin tahu tentang dunia sekitarnya.
- c. Pertumbuhan fisik mendorong anak untuk menyenangi permainan yang dapat mengarah ke dunia pekerjaan.

Karakteristik anak Sekolah Dasar lebih senang bermain dan dalam menerima pembelajaran harus dalam suasana yang menyenangkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pada masa ini, merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga perlu diperhatikan untuk membentuk karakteristik anak yang lebih baik.

Menurut Aip Sjarifuddin (1979: 19), perkembangan dan pertumbuhan fisik anak usia 11, 12, dan 13 tahun yaitu:

1. Anak-anak umur 11,12 dan 13 tahun sangat individual. Mereka sangat berbeda dalam kematangan tubuh dan tempramen.
2. Sebagian anak-anak dapat terlalu gemuk, lamban dalam gerakan dan tenang. Sebagian kelihatan lesu, lelah dan berganti dengan kesiagaan dan cepat marah.
3. Besarnya badan dan tenaga menyebabkan kesukaan akan permainan.
4. Pertandingan dilakukan dengan sengit. Sportivitas dijunjung tinggi oleh anak-anak. Permainan dengan peraturan yang lebih tinggi dikehendaki. Ada kemauan untuk berkorban demi kepentingan team atau kelompok. Ada kesadaran untuk belajar keterampilan yang baru.

5. Sebagian anak-anak mungkin terlalu aktif dan melampaui batas kelelahan. Ini dapat berakibat ketegangan jiwa. Anak perempuan lebih cepat merasakan lelah.
6. Gengsi lebih penting dari pada pendapat orang tua. Perhatian kepada komplot beralih kepada satu atau dua kawan “terbaik”.
7. Minat untuk mendapat uang dapat menyebabkan sebagian anak ingin bekerja sesudah sekolah.
8. Makan dengan lahap namun selera berubah-ubah. Minat terhadap kesehatan diri dapat berlebihan. Masalah-masalah yang berhubungan dengan kesehatan menarik perhatiannya.

Menurut Syamsu Yusuf L.N (2012: 59), fase atau usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar.

Perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik sesuai dengan perkembangan fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan.

8. Karakteristik Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta

Usia Sekolah Dasar kelas V (11 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dari perkembangan motorik selalu bergerak aktif hampir setiap stimulus atau rangsang yang datang dari sekelilingnya selalu dijawab dengan gerakan, mereka selalu ingin mengetahui dan mencoba suatu yang dilihatnya. Siswa berjumlah 24 anak, 14 putra dan 10 putri. Jumlah keseluruhan siswa Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta yaitu 109 anak yang terbagi menjadi 6 kelas, kelas I sampai VI.

Letak geografis sekolah yang berada di pusat kota membuat sekolah tidak memiliki halaman yang luas untuk aktivitas olahraga.

Halaman sekolah hanya seluas lapangan bulutangkis. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sering dilaksanakan dilapangan yang jauh dari lingkungan sekolah. Halaman sekolah biasanya dipakai olahraga kelas I sampai III saja, sedangkan untuk kelas IV sampai VI selalu olahraga di luar lingkungan sekolah. Segi sarana dan prasarana masih kurang, meskipun di luar lingkungan sekolah namun tempat yang digunakan olahraga hanya halaman kosong yang dikelilingi bangunan dan rumah-rumah. Selain itu peralatan yang dibawa pun terbatas.

Aktivitas fisik siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta, pada dasarnya para siswa aktif bergerak. Ketika waktu istirahat sering digunakan untuk bermain bersama teman misalnya kejar-kejaran. Ketika dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terlihat berenergi dan aktif mengikuti pembelajaran, namun ada saat sering kali siswa sangat kurang bergerak dan pasif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan seperti yang terjadi pada saat pembelajaran kasti sesuai penelitian ini. Siswa memilih untuk duduk, berteduh atau ngobrol bersama teman ketika sedang pasif mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Dasar Negeri Kraton hanya pramuka dan karate. Pramuka dilaksanakan setiap hari jumat pulang sekolah. Sedangkan untuk karate dilaksanakan dua kali dalam seminggu.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan artinya penelitian yang hampir sama dengan situasi atau keadaan yang akan diteliti antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amin Nur Rahman dengan judul “Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan” Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY, tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan berada pada kategori sedang. Hasil ini ditunjukkan dengan diperolehnya rata-rata sebesar 24,44. Dari 52 siswa kelas V SD Negeri II Grenggeng; sejumlah 8% kategori sangat tinggi; 30% motivasinya tinggi; 24% motivasinya sedang; 30% motivasinya rendah; dan 8% motivasi yang sangat rendah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ponimin dengan judul “Motivasi Siswa Kelas IV Dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di SD Negeri Jetak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman”. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY, tahun 2015. Hasil penelitian dan pembahasan diketahui motivasi siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri Jetak Kecamatan Godean Kabupaten

Sleman untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 8 siswa (16,3%); kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa (36,7%); kategori “sedang” sebanyak 17 siswa (34,7%); kategori “rendah” sebanyak 4 siswa (8,2%) dan kategori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa (4,1%). Gambaran motivasi siswa yaitu siswa memiliki keinginan untuk belajar, dirasa memberi manfaat mempelajari permainan bola kecil, dan lingkungan yang mendukung menunjukkan proses motivasi menjadi meningkat pada pembelajaran permainan bola kecil.

C. Kerangka Berpikir

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Kata lain motivasi yaitu suatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan suatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut ke arah tujuan yang akan dicapainya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik antara lain kesehatan, perhatian, minat dan bakat. Sedangkan faktor ekstrinsik antara lain metode mengajar, alat pelajaran, dan kondisi lingkungan

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta khususnya pada pembelajaran permainan

kasti tidak dapat berjalan dengan baik. Siswa yang diawal pembelajaran sangat bersemangat minta olahraga kasti tetapi ketika diberikan kesempatan untuk bermain kasti, sebagian besar tidak dapat melaksanakan permainan dengan baik. Setelah permainan berjalan mereka hanya duduk-duduk di pinggir lapangan atau jongkok di lapangan dan tidak melaksanakan perannya dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas maka untuk mengetahui motivasi siswa bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta diukur menggunakan angket.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif tentang motivasi bermain kasti siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta yang menggunakan metode survei, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsini Arikunto, 2013: 194). Penelitian ini untuk mengetahui keadaan suatu objek yaitu motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

B. Definisi operasional variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta. Motivasi yaitu kekuatan baik intrinsik maupun ekstrinsik yang mendorong siswa kelas V bermain kasti yang diarahkan ke pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sedangkan faktor-faktor yang terkandung dalam motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu motivasi intrinsik dengan indikator yaitu kesehatan, pengetahuan, bakat, menyenangkan materi dan motivasi ekstrinsik dengan indikator yaitu orang tua, sarana dan prasarana, teman, guru yang diukur menggunakan instrumen angket.

C. Subjek Penelitian

Menurut Suharsini Arikunto (2010: 152), subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian yang dipermasalahkan. Jadi, subjek penelitian yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta sejumlah 24 siswa, yang terdiri dari 12 siswa putra dan 12 siswa putri. Semua siswa diambil datanya.

D. Instrumen penelitian

Langkah – langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen penelitian yaitu penyusunan instrumen penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9), digunakan langkah-langkah sebagai berikut: a) Mendefinisikan konstruk, b) Menyidik faktor, dan c) Menyusun butir-butir pertanyaan dan pernyataan.

a. Mendefinisikan Konstruk

Konstruk dalam penelitian ini adalah motivasi bermain kasti dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.

b. Menyidik Faktor

Faktor-faktor yang digunakan untuk mengukur motivasi terdapat dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Indikator faktor intrinsik adalah kesehatan, pengetahuan, bakat dan menyenangkan materi. Sedangkan indikator faktor ekstrinsik adalah orang tua, sarana dan prasarana, teman dan guru.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan/pernyataan

Sebelum butir-butir pernyataan disusun ke dalam angket, pada tabel berikut ini akan dijabarkan mengenai kisi-kisi yang terdapat pada penelitian tentang motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta. Sebagaimana telah diterangkan di atas, kisi-kisi ini yang nantinya akan dijadikan oleh peneliti sebagai dasar untuk membuat instrumen penelitian yaitu kuesioner yang berbentuk angket.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	No.Butir		Jumlah
			Positif	Negatif	
Motivasi Bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V SD N Kraton Yogyakarta	1. Motivasi Intrinsik	a. Kesehatan	1,3	9,13	4
		b. Pengetahuan	2,7	6,14	4
		c. Bakat	5,10	11,15	4
		d. Menyenangi materi	8,12	4,16	4
		Jumlah			
	2. Motivasi Ekstrinsik	a. Orang tua	20,25	21,29	4
		b. Sarana dan prasarana	26,30	18,23	4
		c. Teman	27,31	19,22	4
		d. Guru	17,32	24,28	4
		Jumlah			
Jumlah					32

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dipergunakan adalah berdasarkan pada skala likert. Modifikasi skala likert mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu “ Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Tidak Setuju (TS)”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Alternatif jawaban “Ragu-

ragu” dalam penelitian ini dihilangkan agar jawaban yang dihasilkan lebih meyakinkan.

Setelah butir-butir pernyataan tersusun kemudian dikonsultasikan dengan ahli atau pakar. Ahli atau pakar dalam penelitian ini adalah dosen ahli yang mempunyai kecakapan dalam bidang ilmu yang sesuai dengan variabel dalam penelitian ini yaitu Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd. dan Bapak Drs. Sunardianta, M. Kes.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 195), angket dilihat dari cara menjawab dibedakan menjadi dua, yaitu: 1) angket terbuka dan 2) angket tertutup.

- 1) Angket terbuka adalah angket yang memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban dengan kalimat sendiri.
- 2) Angket tertutup adalah angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup, karena responden tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti yang sesuai dengan kondisinya pada saat itu.

Adapun cara pengumpulan datanya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada guru pembimbing/pelatih untuk pengambilan data.
2. Angket dibagikan kepada seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.
3. Peneliti memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah untuk mengisi angketnya.
4. Peneliti menunggu angket yang telah dibagikan sampai angketnya diisi oleh siswa.
5. Angket yang diberikan kepada siswa saat itu juga dikembalikan ke peneliti.

F. Uji Coba Instrumen

Angket yang telah disusun sebelum digunakan untuk mengumpulkan data sebenarnya, terlebih dahulu diuji cobakan. Uji coba dimaksudkan untuk mendapat instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (andal). Uji coba instrumen dilakukan kepada sampel yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kondisi yang sesungguhnya. Uji coba instrumen dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Keputran A. Total subjek penelitiannya berjumlah 23 siswa.

a. Uji Validitas

Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*) yang handal di bidangnya. Konsultasi dengan ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan.

Dalam menguji validitas setiap butir, maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Satu butir dikatakan valid apabila memperoleh indeks korelasi yang lebih dari r tabel dengan taraf signifikan 5% atau 0.05. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS.

Setelah dilakukan ujicoba, angket tersebut digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data sesungguhnya, artinya pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan butir yang sah dari instrumen uji coba, sedang untuk butir yang gugur tidak diikutkan pada instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya.

Menurut Sugiyono (2015: 178), setelah diperoleh nilai r_{xy} dibandingkan dengan hasil r pada tabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Instrumen dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,352). Uji coba instrumen dilakukan kepada 23 siswa yang tidak termasuk dalam data penelitian. Hasil uji validitas dari 32 butir pernyataan diperoleh sebanyak 2 butir pernyataan dinyatakan gugur yaitu nomer 18 dan 20, dan diperoleh koefisien validitas angket sebesar 0,825. Setelah diperoleh validitas butir maka butir yang tidak valid digugurkan, diperoleh kisi-kisi angket penelitian pada tabel di bawah ini .

Tabel 2. Kisi-kisi Angket penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No.Butir		Jumlah
			Positif	Negatif	
Motivasi Bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V SD N Kraton Yogyakarta	1. Motivasi Intrinsik	a. Kesehatan	1,3	9,13	4
		b. Pengetahuan	2,7	6,14	4
		c. Bakat	5,10	11,15	4
		d. Menyenangi materi	8,12	4 ,16	4
		Jumlah			16
	2. Motivasi Ekstrinsik	e. Orang tua	23	19,27	3
		f. Sarana dan prasarana	24,28	21	3
		g. Teman	25,29	18,20	4
		h. Guru	17,30	22,26	4
		Jumlah			16
Jumlah					30

b. Uji Reliabilitas

Instrumen dinyatakan reliabel apabila instrumen tersebut mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 238), hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dinyatakan reliabel jika r_{hitung} yang diperoleh besarnya kurang dari 1. Sesudah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas tersebut dengan r_{tabel} , bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada derajat kebermaknaan dengan taraf signifikan 5% maka alat tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh koefisien sebesar 0,923, hasil tersebut dapat diartikan hasilnya reliabel.

G. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Motivasi dalam penelitian

ini dikategorikan sebanyak 5 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Untuk menentukan kategori kemampuan motorik menggunakan rumus dari Saifuddin Azwar (2009: 163), adapun kategori kemampuan motorik sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Pengkategorian

No	Rentang Norma	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5	$X < M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat rendah

(Saifuddin Azwar, 2009: 163)

Menurut Anas Sudijono (2006: 43), frekuensi relatif atau tabel presentase dikatakan “frekuensi relatif” sebab frekuensi yang disajikan di sini bukanlah frekuensi yang sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka persenan, sehingga untuk menghitung persentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah subjek atau responden

Sumber: Anas Sudijono, (2006: 43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini di Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Ngasem no.38 Yogyakarta, Kecamatan Kraton Yogyakarta.

2. Deskripsi Waktu Penelitian

Waktu pengambilan data ini berlangsung dibulan Juni, dilakukan pada hari Jumat, tanggal 8 Juni 2017.

3. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 12 siswa putri.

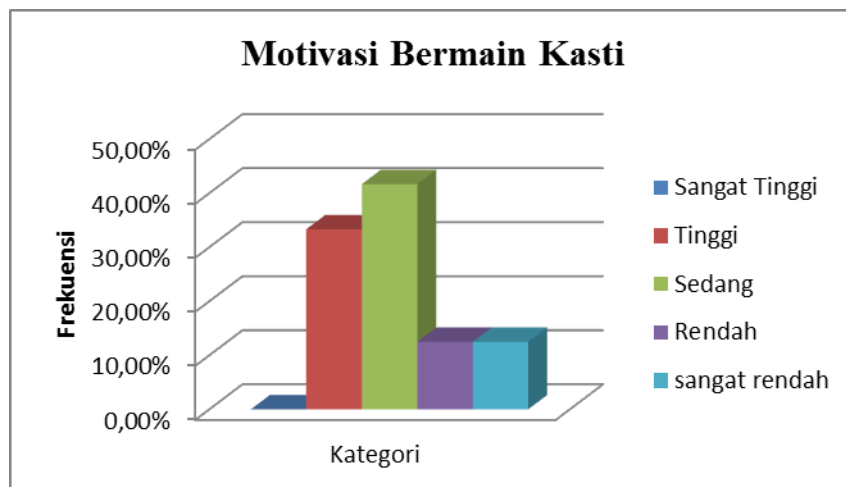
B. Data dan Hasil Penelitian

Hasil penelitian motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta diperoleh skor minimum sebesar = 74; skor maksimum = 115; rerata = 98,37; median = 102; modus = 84 dan *standar deviasi* = 12,21. Deskripsi hasil penelitian motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 116,68$	Sangat Tinggi	0	0
$104,47 \leq X < 116,68$	Tinggi	8	33,33
$92,26 \leq x < 104,47$	Sedang	10	41,67
$80,05 \leq x < 92,26$	Rendah	3	12,5
$< 80,05$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta secara keseluruhan sebagian besar

pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, pada kategori rendah sebesar 12,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0 %. Hasil tersebut dapat diartikan motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta adalah sedang.

Hasil penelitian motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dalam penelitian ini di dasarkan pada faktor sebagai berikut:

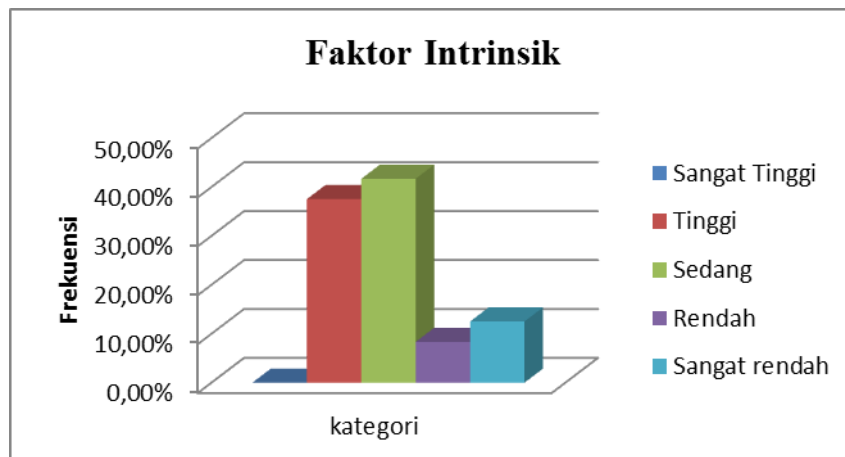
1. Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik diukur dengan angket yang berjumlah 16 butir pernyataan dengan rentang skor 1– 4. Hasil penelitian faktor Intrinsik diperoleh skor minimum sebesar = 37; skor maksimum = 62; rerata = 52; median = 52; modus = 51 dan *standar deviasi* = 7,10. Deskripsi hasil penelitian faktor intrinsik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Intrinsik

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 62,65$	Sangat Tinggi	0	0
$55,55 \leq x < 62,65$	Tinggi	9	37,5
$48,45 \leq x < 55,55$	Sedang	10	41,67
$41,35 \leq x < 48,45$	Rendah	2	8,33
$< 41,35$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Intrinsik

Motivasi siswa bermain kasti berdasarkan faktor intrinsik sebagian besar pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 37,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 %, pada kategori rendah sebesar 8,33 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0 %.

Faktor intrinsik dalam penelitian ini di dasarkan pada indikator kesehatan, pengetahuan, bakat dan menyenangkan materi. Deskripsi hasil penelitian masing-masing indikator pada faktor intrinsik diuraikan sebagai berikut:

a. Indikator Kesehatan

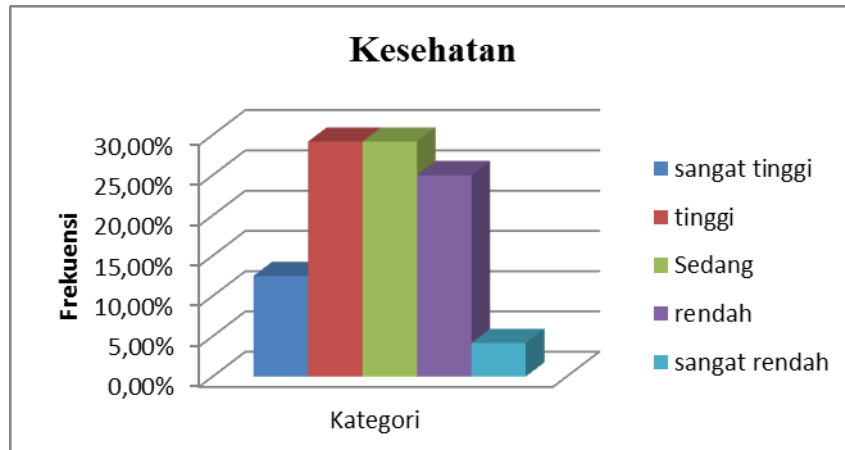
Indikator kesehatan diukur dengan angket yang berjumlah 4 butir pernyataan dengan rentang skor 1-4. Hasil penelitian indikator kesehatan diperoleh skor minimum sebesar = 9, skor maksimum = 16, rerata =

12,83; median = 13; modus = 10 dan *standar deviasi* = 2,01. Deskripsi hasil penelitian indikator kesehatan adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Kesehatan

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,84$	Sangat Tinggi	3	12,5
$13,83 \leq x < 15,84$	Tinggi	7	29,17
$11,82 \leq x < 13,83$	Sedang	7	29,17
$9,81 \leq x < 11,82$	Rendah	6	25
$< 9,81$	Sangat Rendah	1	4,17
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Indikator Kesehatan

b. Pengetahuan

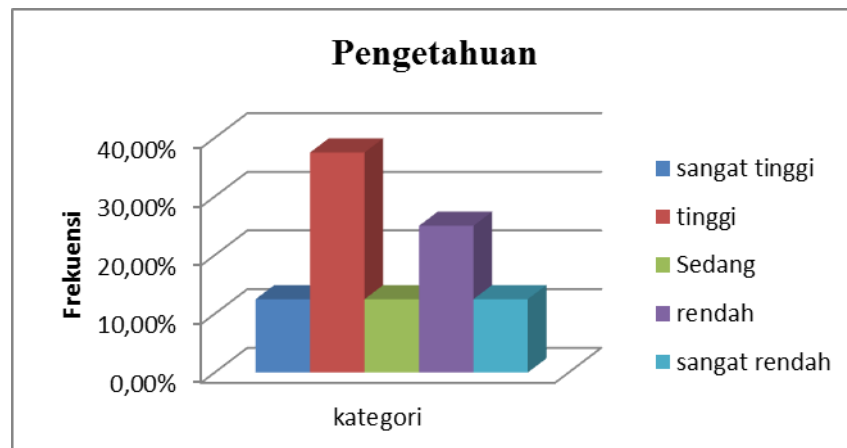
Indikator Pengetahuan diukur dengan angket yang berjumlah 4 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil penelitian indikator

pengetahuan diperoleh skor minimum sebesar = 10, skor maksimum = 16, rerata = 13,08; median = 13,5; modus = 14 dan *standar deviasi* = 1,57. Deskripsi hasil penelitian indikator pengetahuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Pengetahuan

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,43$	Sangat Tinggi	3	12,5
$13,86 \leq x < 15,43$	Tinggi	9	37,5
$12,29 \leq x < 13,86$	Sedang	3	12,5
$10,72 \leq x < 12,29$	Rendah	6	25
$< 10,72$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Indikator Pengetahuan

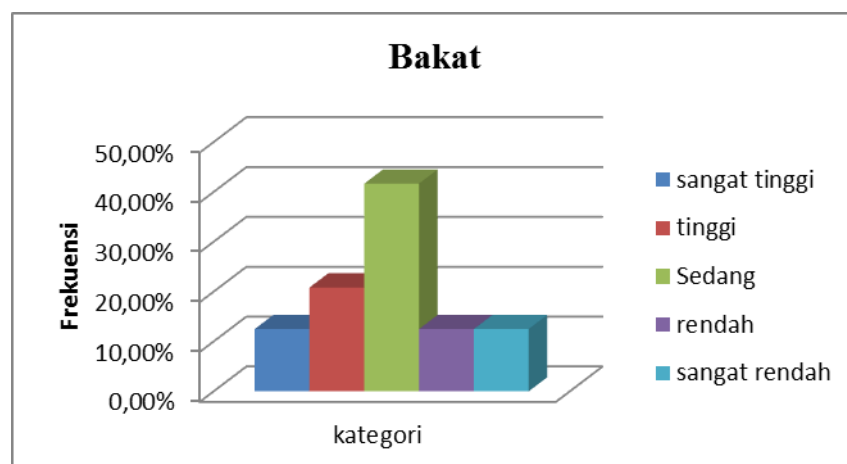
c. Bakat

Indikator bakat diukur dengan angket yang berjumlah 4 butir, pernyataan dengan rentang skor 1– 4. Hasil penelitian indikator bakat diperoleh skor minimum sebesar = 9, skor maksimum = 16, rerata = 13,5; median = 14; modus = 14 dan *standar deviasi* = 1,51. Deskripsi hasil penelitian indikator bakat dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Bakat

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,76$	Sangat Tinggi	3	12,5
$14,25 \leq x < 15,76$	Tinggi	5	20,83
$12,74 \leq x < 14,25$	Sedang	10	41,67
$11,23 \leq x < 12,73$	Rendah	3	12,5
$< 11,23$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Indikator Bakat

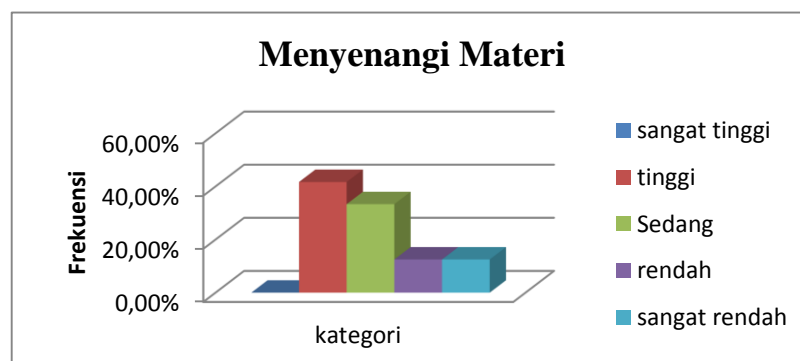
d. Menyenangi Materi

Indikator menyenangkan materi diukur dengan angket yang berjumlah 4 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil penelitian indikator menyenangkan materi diperoleh skor minimum sebesar = 8, skor maksimum = 15, rerata = 12,58; median = 13; modus = 14 dan *standar deviasi* = 2,04. Deskripsi hasil penelitian indikator menyenangkan materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Menyenangi Materi

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,64$	Sangat Tinggi	0	0
$13,60 \leq x < 15,64$	Tinggi	10	41,67
$11,56 \leq x < 13,60$	Sedang	8	33,33
$9,52 \leq x < 11,56$	Rendah	3	12,5
$< 9,52$	Sangat Rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Diagram Hasil Penelitian Indikator Menyenangi Materi

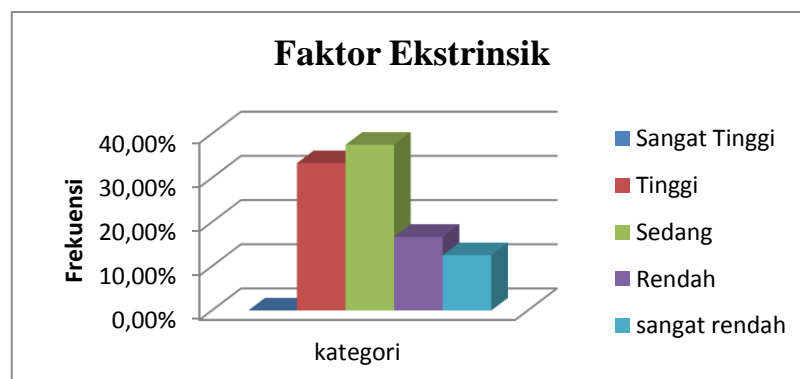
2. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik diukur dengan angket yang berjumlah 14 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4, Hasil penelitian faktor ekstrinsik diperoleh skor minimum sebesar = 35; skor maksimum = 53; rerata = 46,37; median = 48; modus = 53 dan *standar deviasi* = 5,84. Deskripsi hasil penelitian faktor ekstrinsik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 55,13$	Sangat Tinggi	0	0
$49,29 \leq x < 55,13$	Tinggi	8	33,33
$43,45 \leq x < 49,29$	Sedang	9	37,5
$37,61 \leq x < 43,45$	Rendah	4	16,67
$< 37,61$	Sangat rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Faktor Ekstrinsik

Motivasi siswa bermain kasti berdasarkan faktor ekstrinsik sebagian besar pada kategori sedang dengan persentase sebesar 37,5 %, pada kategori tinggi sebesar 33,3 %, pada kategori rendah sebesar 16,67 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0,0 %.

Faktor ekstrinsik didasarkan pada indikator orang tua, sarana dan prasarana, teman dan guru, deskripsi hasil penelitian masing-masing indikator faktor ekstrinsik diuraikan sebagai berikut:

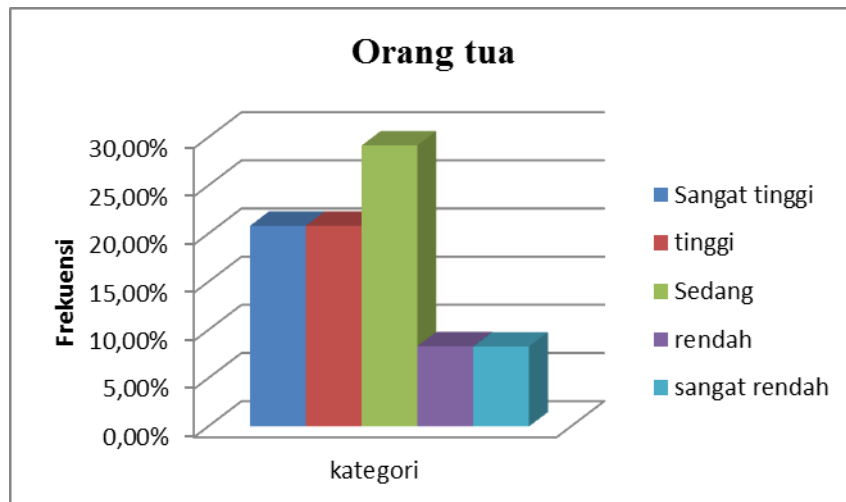
a. Orang Tua

Indikator orang tua diukur dengan angket yang berjumlah 3 butir pernyataan dengan rentang skor 1– 4. Hasil penelitian indikator orang tua diperoleh skor minimum sebesar = 7, skor maksimum = 12, rerata = 10,08; median = 10; modus = 10 dan *standar deviasi* = 1,12. Deskripsi hasil penelitian indikator orang tua dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 11. Hasil penelitian Indikator Orang Tua

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 11,76$	Sangat Tinggi	6	20,83
$10,64 \leq x < 11,76$	Tinggi	6	20,83
$9,52 \leq x < 10,64$	Sedang	8	29,17
$8,4 \leq x < 9,52$	Rendah	2	8,33
$< 8,4$	Sangat rendah	2	8,33
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Indikator Orang Tua

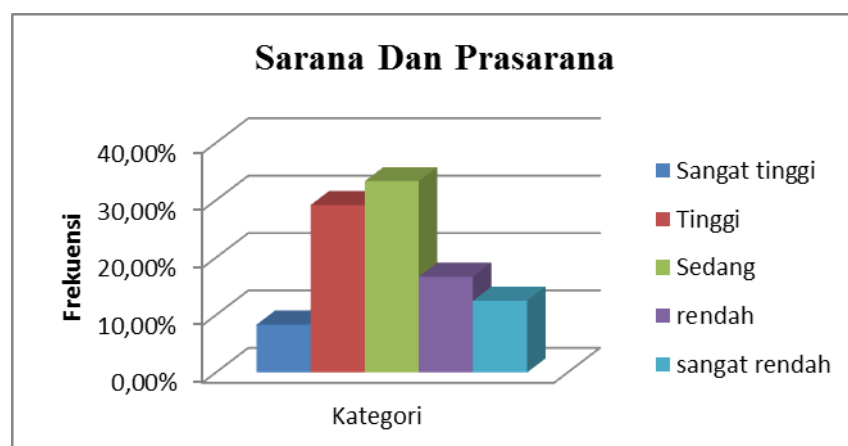
b. Sarana dan prasarana

Indikator sarana dan prasarana diukur dengan angket yang berjumlah 3 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil penelitian indikator sarana dan prasarana diperoleh skor minimum sebesar = 7, skor maksimum = 12, rerata = 9,62; median = 10; modus = 11 dan *standar deviasi* = 1,48. Deskripsi hasil penelitian indikator sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Sarana Dan Prasarana

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 11,84$	Sangat Tinggi	2	8,33
$10,36 \leq x < 11,84$	Tinggi	7	29,17
$8,88 \leq x < 10,36$	Sedang	8	33,33
$7,4 \leq x < 8,88$	Rendah	4	16,6
$< 7,4$	Sangat rendah	3	12,5
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Sarana Dan Prasarana

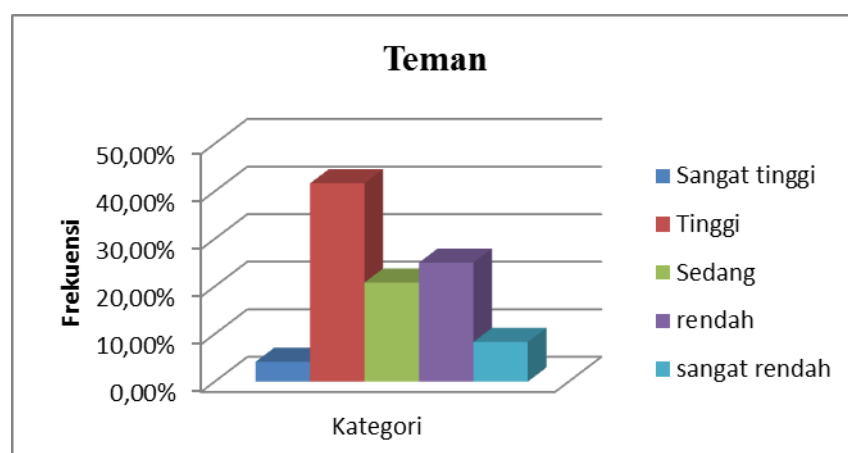
c. Teman

Indikator teman diukur dengan angket yang berjumlah 4 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4, Hasil penelitian indikator teman diperoleh skor minimum sebesar = 9, skor maksimum = 16, rerata = 12,62; median = 12,5; modus = 14 dan *standar deviasi* = 1,97. Deskripsi hasil penelitian indikator teman dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Teman

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,57$	Sangat Tinggi	1	4,17
$13,61 \leq x < 15,57$	Tinggi	10	41,67
$11,63 \leq x < 13,61$	Sedang	5	20,83
$9,66 \leq x < 11,63$	Rendah	6	25
$< 9,66$	Sangat rendah	2	8,33
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Indikator Teman

d. Guru

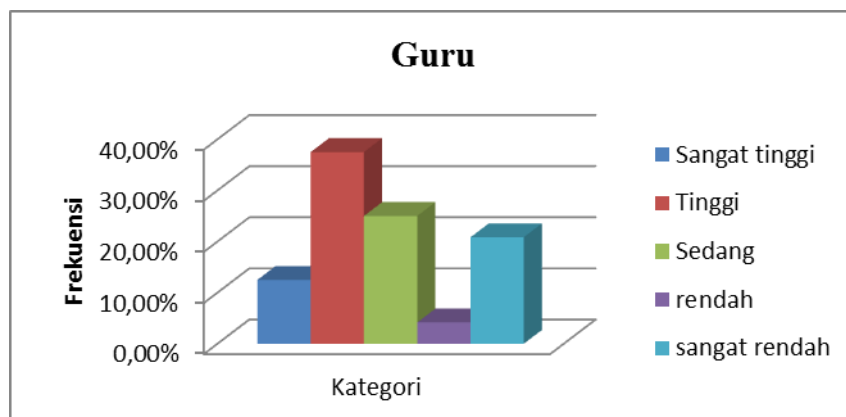
Indikator guru diukur dengan angket yang berjumlah 4 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Hasil penelitian indikator guru diperoleh skor minimum sebesar = 10, skor maksimum = 16, rerata =

14,04; median = 14,5; modus = 15 dan *standar deviasi* = 1,21. Deskripsi hasil penelitian indikator guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Indikator Guru

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$\geq 15,85$	Sangat Tinggi	3	12,5
$14,65 \leq x < 15,85$	Tinggi	9	37,5
$13,43 \leq x < 14,65$	Sedang	6	25
$12,23 \leq x < 13,43$	Rendah	1	4,17
$< 12,23$	Sangat rendah	5	20,83
Jumlah		24	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 12. Diagram Hasil Penelitian Indikator Guru

C. Pembahasan

Motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar seseorang, sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan

tingkah laku/aktivitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Kata lain motivasi yaitu suatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan suatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut kearah tujuan yang akan dicapainya. Dorongan yang kuat sangat dibutuhkan untuk melakukan aktivitas seseorang, salah satunya dalam hal ini adalah motivasi siswa dalam bermain kasti.

Permainan kasti merupakan suatu permainan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu, dimainkan oleh 2 regu dan dilakukan di lapangan. Permainan ini dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

Hasil penelitian di atas menunjukan motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, pada kategori rendah sebesar 12,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0 %.

Dengan hasil motivasi yang sebagian besar adalah sedang dan tinggi di atas dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta mempunyai dorongan yang kuat dan tinggi dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti. Dorongan yang tinggi ini disebabkan oleh ketertarikan siswa terhadap olahraga permainan kasti, oleh karena itu

motivasi siswa dalam mengikuti permainan kasti cukup tinggi. Oleh karena itu harus di dukung oleh faktor yang berasal dari luar.

Dengan motivasi yang sedang dan tinggi tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain kasti, sehingga secara tidak langsung keterampilan motorik anak dalam olahraga juga akan meningkat. Fungsi motivasi dalam hal ini menjadi pendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi dan menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian jika dilihat dari delapan indikator yaitu kesehatan, pengetahuan, bakat, menyenangkan materi, orang tua, sarana dan prasarana, teman dan guru, indikator yang rendah yaitu sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana untuk bermain kasti masih kurang. Keterbatasan halaman sekolah yang sempit membuat siswa harus keluar sekolah berjalan pindah ke tempat yang lebih luas untuk pembelajaran olahraga. Namun lapangan yang digunakan tidak rata dan kurang luas untuk bermain kasti, keberadaan lapangan yang berada di halaman yang dikelilingi rumah-rumah warga menjadi tidak leluasa untuk bermain kasti. Sedangkan peralatan yang digunakan cukup namun belum ada tiang hinggap dari besi. Hal ini menyebabkan siswa yang awalnya bersemangat meminta permainan kasti namun pada pelaksanaanya tidak berjalan dengan baik.

Motivasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran bermain kasti dalam penelitian ini didasarkan pada faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

1. Faktor Intrinsik

Faktor Intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dalam penelitian ini didasarkan pada indikator kesehatan, pengetahuan, bakat dan menyenai materi. Hasil penelitian pada faktor Intrinsik pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 37,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 %, pada kategori rendah sebesar 8,33 % dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0 %. Berdasarkan hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi siswa didukung oleh kesehatan, pengetahuan, bakat dan kesenangan siswa terhadap materi permainan kasti. Dari setiap faktor instrinsik, ada yang paling unggul di dalam indikatornya yaitu pengetahuan, terlihat ketika permainan kasti siswa mengetahui tentang permainan kasti mulai dari cara permainan maupun peraturan. Sedangkan indikator yang lain yaitu kesehatan, bakat, dan menyenangkan materi juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran permainan kasti.

2. Faktor Ekstrinsik

Faktor Ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar siswa, yang mana faktor tersebut menjadi faktor pendukung utama dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti didasarkan pada orang tua, sarana dan prasarana, teman dan guru. Hasil motivasi siswa bermain kasti berdasarkan

faktor ekstrinsik pada kategori sedang dengan persentase sebesar 37,5 %, pada kategori tinggi sebesar 33,3 %, pada kategori rendah sebesar 16,67 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0,0 %.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa dorongan dari luar juga mempunyai peran yang cukup tinggi pada siswa mengikuti pembelajaran kasti. Dalam hal ini peran penting guru sangat dibutuhkan, guru harus bisa memberi motivasi yang lebih agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan berjalan dengan baik dan siswa akan semakin termotivasi untuk bermain kasti. Motivasi yang dapat diberikan oleh guru dapat berupa penghargaan atau *reward* kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa indikator guru memiliki persentase yang paling tinggi pada faktor ekstrinsik. Tambahan dukungan juga harus diberikan dari orang tua, teman dan juga kondisi sarana dan prasarana yang memadai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta ditunjukkan pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41,67 %, pada kategori tinggi sebesar 33,33 %, pada kategori rendah sebesar 12,5 %, pada kategori sangat rendah sebesar 12,5 % dan kategori sangat tinggi sebesar 0 %.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru mengenai motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta.
2. Guru semakin paham mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, sehingga guru dapat mencari solusi untuk siswa yang masih mempunyai motivasi rendah.
3. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor yang mempengaruhi motivasi siswa.

D. Saran

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa yang diketahui mempunyai motivasi rendah, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan motivasinya.
2. Bagi guru harus memahami tingkat motivasi siswa, sebagai bahan masukan untuk dapat mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah hendaknya meningkatkan faktor yang dapat mendorong motivasi bermain kasti dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta untuk lebih baik, salah satunya sarana dan prasarana.
4. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan subjek yang lebih luas dan yang berbeda dan tidak hanya mengambil satu

sekolah saja alangkah baik jika satu gugus, sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Sjarifuddin. (1979). *Pengantar Buku Pegangan Guru Olah-Raga di SPG*. Jakarta: PT.Karya Unipress.
- Akhadun Jamil. (2015). Tingkat Keterampilan Melempar, Menangkap dan Memukul Bola Kasti Siswa Kelas IV Dan V Sd N Trayu Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Amin Nur Rahman. (2013). Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri II KrenggengKecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengntar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Apta Mylsidayu. (2015). *Psikologi Olahraga*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Deni Kurniadi.dkk. (2010). *Penjas Orkes*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ega Trisna Rahayu. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Fawzia Aswin Hadis. (1996). *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Depdikbud.
- Hamzah B.Uno. (2008). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- H. J. S. Husdarta. (2014). *Psikologi Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Hurlock E. B. (1978). *Perkembangan Anak*, (Alih Bahasa Meitasari Tjandrasa). Jakarta: PT. Erlangga
- Intania, dkk. (2016). *Ensiklopedia Mini Olahraga*. Jakarta: Rexa Pustaka.
- Martini Jamaris. (2013). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.











- Oemar Hamalik. (2004). *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ponimin. (2015). Motivasi Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Kecil Di SD Negeri Jetak Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratal Wirjasantosa. (1984). *Supervisi Pendidikan Olahraga*. Jakarta: UI-Press.
- Rita Eka Izzaty.dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saifuddin Azwar. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. (1995). *Belaajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sri Suseno Dwi Pamungkas. (2015). Kemampuan Memukul Menangkap dan Ketepatan Melempar Bola Dalam Permainan Kasti Siswa Kelas V SD Negeri Sucen Kecamatan Salam Kabupaten Magelang. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tegar Bayu Kharisma. (2014). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Mini Siswa Kelas V Sdn Babadan 2 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar. *Jurnal Olahraga Pendidikan*.1(1), 8-14.

LAMPIRAN

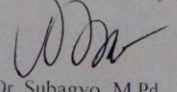
Lampiran 1. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA


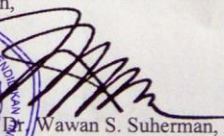

Nama Mahasiswa : Sukawati Sutijo
NIM : 13604221047
Program Studi : PGSD Penjaskes
Jurusan : POK
Pembimbing : P. Suhartjana, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	12 - 01 - 2017	Bimbingan Bab I. Latar Belakang Masalah	
2.	2 - 02 - 2017	Bimbingan Bab I. Penjabaran Latar Belakang Masalah	
3.	16 - 02 - 2017	Bimbingan Bab I. Identifikasi Masalah dan Bimbingan Bab II.	
4.	9 - 03 - 2017	Bimbingan Bab II. Revisi Landasan Teori	
5.	23 - 03 - 2017	Bimbingan Bab II. Kerangka Berpikir dan Bimbingan Bab III.	
6.	5 - 04 - 2017	Bimbingan Bab III. Definisi operasional variabel	
7.	19 - 04 - 2017	Bimbingan Bab III. Subjek penelitian	
8.	17 - 05 - 2017	Bimbingan Bab III. tentang kiri-kiri angket	
9.	10 - 07 - 2017	Bimbingan Bab I - V	
10.	13 - 07 - 2017	Bimbingan Bab I - V Keseluruhan	


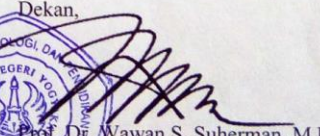

Mengetahui
Kaprod PGSD Penjaskes.


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. Permohonan Izin Uji Coba Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541 Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id
<hr/>	
Nomor : 113.a/UN.34.16/PP/2017.	05 Juni 2017.
Lamp. : 1Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
 Kepada Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Keputran A Jl. Patehan Kidul No.8, Kraton, Kota, Yogyakarta.	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Tbu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p>	
Nama	: Sukawati Sutijo.
NIM	: 13604221047.
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Drs. F. Suharjana M.Pd.
NIP	: 195807061984031002.
 Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Juni s.d Juli 2017.
Tempat/Objek	: SD Negeri Keputran A.
Judul Skripsi	: Motivasi Bermain Kasti dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta.
<p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>	
 <div style="text-align: right;"><p>Dekan,</p>  Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 49640707 198812 1 001</div>	
 Tembusan : 1. Kaprodi PGSD Penjas. 2. Pembimbing TAS. 3. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 3. Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541 Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id
<hr/>	
Nomor : 277/UN.34.16/PP/2017.	07 Juni 2017.
Lamp. : 1Eks	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
 Kepada Yth. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta. Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p>	
Nama	: Sukawati Sutijo.
NIM	: 13604221047.
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Drs. F. Suharjana M.Pd.
NIP	: 195807061984031002.
<p>Penelitian akan dilaksanakan pada :</p>	
Waktu	: Juni s.d Juli 2017.
Tempat/Objek	: SD N Kraton, Kota Yogyakarta.
Judul Skripsi	: Motivasi Bermain Kasti dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta.
<p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p style="text-align: right;">Dekan,</p> <div style="text-align: right;"> Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 49640707 198812 1 001</div> <div style="text-align: center;"></div>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kepala Sekolah SD N Kraton Yogyakarta.2. Kaprodi PGSD Penjas.3. Pembimbing TAS.4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 4. Rekomendasi Penelitian


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 8 Juni 2017

Kepada Yth. :
Walikota Yogyakarta
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Perizinan Kota Yogyakarta
di Yogyakarta

Nomor : 074/5876/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 277/UN.34.16/PP/2017
Tanggal : 7 Juni 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"MOTIVASI BERMAIN KASTI DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD N KRATON YOGYAKARTA"** kepada:

Nama : SUKAWATI SUTIJO
NIM : 13604221047
No.HP/Identitas : 085643037947/3402155803950003
Prodi/Jurusan : PGSD Penjas
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SD N Kraton Yogyakarta
Waktu Penelitian : 8 Juni 2017 s.d 31 Juli 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.


KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004



Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 555241, 515865, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : pmperizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.pmperizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1834
4550/54

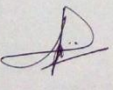
Membaca Surat : Dari Rekomendasi dari Kepala Badan Kesbangpol DIY
Nomor : 074/5876/Kesbangpol/2017 Tanggal : 8 Juni 2017

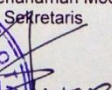
Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 77 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Kedudukan, Tugas Fungsi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;


Dijinkan Kepada : Nama : SUKAWATI SUTIJO
No. Mhs/ NIM : 13604221047
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan - UNY
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Drs. F. Suharjana, M.Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : MOTIVASI BERMAIN KASTI DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI KRATON YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 8 Juni 2017 s/d 8 September 2017
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya


Tanda Tangan Pemegang Izin : 
SUKAWATI SUTIJO

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 9-6-2017
An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Perizinan : 
Sekretaris


DINAS
PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN
KOTA YOGYAKARTA
DAN Christy Dewayani, MM
NIP. 196304081986032019

Tembusan Kepada :
Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Ka. SD Negeri Kraton Yogyakarta
5. Ybs.

Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian

 **DINAS PENDIDIKAN**
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KRATON
Jl. Ngasem no.38 Yogyakarta Tlp. (0274) 417 479 Kode Pos 55132
E-Mail : sd.kraton@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 820/022

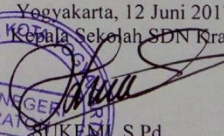
Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : SUKEMI.SPd.
NIP : 1960 198201 2 007
Pangkat / Golongan : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kraton

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SUKAWATI SUTIJO
NIM : 13604221047
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan- UNY, Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kraton Yogyakarta
Waktu dari tanggal 8 Juni 2017 s/d 8 September 2017
Demikian surat keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Juni 2017
Kepala Sekolah SDN Kraton

SUKEMI, S.Pd.
/NIP 19600527 198201 2 007



Lampiran 7. Surat Permohonan Expert Judgment

SURAT PERMOHONAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Lembar Kisi-kisi Angket Penelitian
1 Bendel Angket

Kepada Yth.
Drs. Sudardiyono, M.Pd
Di Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

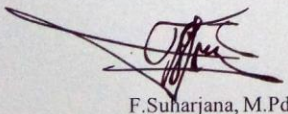

Saya Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Sukawati Sutijo
NIM : 13604221047
Prodi : PGSD Penjas

Dengan ini mengajukan permohonan *Expert Judgement* untuk penelitian tugas akhir skripsi saya yang berjudul "**Motivasi Bermain Kasti dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta**".

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Mei 2017

<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>F. Suharjana, M.Pd NIP. 19580706 19803 1 002</p>	<p>Mahasiswa</p>  <p>Sukawati Sutijo NIM. 13604221047</p>
---	--

SURAT PERMOHONAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Lembar Kisi-kisi Angket Penelitian
1 Bendel Angket

Kepada Yth.

Drs.Raden Sunardianta,M.Kes
Di Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Nama : Sukawati Sutijo
NIM : 13604221047
Prodi : PGSD Penjas

Dengan ini mengajukan permohonan *Expert Judgement* untuk penelitian
tugas akhir skripsi saya yang berjudul **"Motivasi Bermain Kasti dalam
Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta"**.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak
berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian, saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing



F.Suharjana, M.Pd

NIP. 19580706 19803 1 002

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Mahasiswa



Sukawati Sutijo

NIM. 13604221047

Lampiran 8. Surat Validasi Ahli

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 19560815 198703 1 001

Menerangkan bahwa saudara:

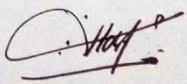
Nama : Sukawati Sutijo
NIM : 13604221047
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul : “ **Motivasi Bermain Kasti dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta** ”

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan dengan beberapa saran sebagai berikut:

1. *sa d. ak kmbh.*
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Mei 2017


Sudardiyono, M.Pd
NIP.19560815 198703 1 001

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

NIP : 19581101 198603 1 002

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Sukawati Sutijo

NIM : 13604221047

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Judul : **"Motivasi Bermain Kasti dalam Pembelajaran Penjasorkes
Siswa Kelas V SD N Kraton Yogyakarta"**

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan dengan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perbaiki beberapa item soal
2. Letakkan dulu uji coba dg secukupnya

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Mei 2017



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

NIP. 19581101 198603 1 002

Lampiran 9. Instrumen Uji Coba Penelitian

A. Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Mengisi Angket

Berilah tanda cek (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya, pada kolom disamping pernyataan.

SS : Jika anda Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika anda Setuju dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika anda Kurang Setuju dengan pernyataan tersebut.

STS: Jika anda Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mempunyai keinginan besar untuk mengikuti permainan kasti	✓			

Angket Uji Coba Penelitian:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti permainan kasti agar badan menjadi sehat				
2	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mengetahui peraturan permainan kasti.				
3	Saya mengikuti permainan kasti agar terhindar dari penyakit				
4	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena kurang menguasai teknik bermain kasti				
5	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin berprestasi.				
6	Saya malas mengikuti permainan kasti karena materi penjas permainan kasti tidak masuk ujian nasional.				
7	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mengetahui strategi dalam bermain kasti.				
8	Saya senang mengikuti permainan kasti karena peraturannya tidak sulit.				
9	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena membuat saya lelah.				
10	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mengembangkan bakat.				
11	Setelah saya mengikuti permainan kasti kemampuan gerak olahraga menjadi berkurang.				
12	Saya senang mengikuti permainan kasti karena dapat bermain bersama teman-teman.				

13	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena takut mendapat cedera.				
14	Permainan kasti kurang membantu saya dalam meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan dan kebugaran.				
15	Melalui permainan kasti potensi dalam diri saya sulit berkembang.				
16	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena peraturannya sulit.				
17	Saya senang mengikuti permainan kasti karena guru olahraga menjelaskan materi dengan jelas.				
18	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena lapangan yang digunakan kurang baik.				
19	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena membuat hubungan pertemanan menjadi tidak baik.				
20	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mendapat hadiah dari orang tua.				
21	Orang tua melarang saya mengikuti permainan kasti karena membuat lelah.				
22	Saya kurang berminat mengikuti permainan kasti karena diejek teman ketika kalah.				
23	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena peralatan yang digunakan kondisinya kurang baik.				
24	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena gurunya galak.				
25	Orang tua mendukung saya mengikuti				

	permainan kasti.				
26	Saya mengikuti permainan kasti karena peralatan yang digunakan cukup baik.				
27	Malalui permainan kasti saya lebih akrab dengan teman.				
28	Saya malas mengikuti permainan kasti karena guru kurang jelas memberikan contoh gerakan.				
29	Orang tua saya melarang mengikuti permainan kasti karena membuat nilai mata pelajaran lain turun.				
30	Saya mengikuti permainan kasti karena lapangan yang digunakan cukup baik.				
31	Saya senang mengikuti permainan kasti karena teman-teman selalu memberi semangat.				
32	Saya senang mengikuti permainan kasti karena gurunya sabar dan penyayang.				

Lampiran 10. Data Uji Coba

resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	4	3	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3
2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3
7	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	2	1	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4
9	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3
11	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4
12	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	1	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	3	2
13	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3
14	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
15	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
16	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	1	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3
17	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3
18	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
19	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2
20	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
21	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	2
22	3	3	1	3	2	4	1	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	3	1
23	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4

Lampiran 11. Hasil Validitas dan Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	23	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,891
		N of Items	16 ^a
	Part 2	Value	,823
		N of Items	16 ^b
	Total N of Items		32
	Correlation Between Forms		,825

a. The items are: VAR00001, VAR00002, VAR00003, VAR00004, VAR00005, VAR00006, VAR00007, VAR00008, VAR00009, VAR00010, VAR00011, VAR00012, VAR00013, VAR00014, VAR00015, VAR00016.

b. The items are: VAR00017, VAR00018, VAR00019, VAR00020, VAR00021, VAR00022, VAR00023, VAR00024, VAR00025, VAR00026, VAR00027, VAR00028, VAR00029, VAR00030, VAR00031, VAR00032.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,923	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	101,3913	114,794	,451	,921
VAR00002	101,6522	115,874	,381	,922
VAR00003	102,0000	111,182	,465	,922
VAR00004	101,4783	112,534	,562	,920
VAR00005	101,5652	110,439	,592	,919
VAR00006	101,6522	112,328	,617	,919
VAR00007	101,6522	109,601	,610	,919
VAR00008	101,6957	111,403	,625	,919
VAR00009	101,6522	113,783	,426	,922
VAR00010	101,6957	110,494	,697	,918
VAR00011	101,5652	112,257	,522	,920
VAR00012	101,3913	110,249	,755	,918

VAR00013	101,6957	116,312	,355	,922
VAR00014	101,7826	109,996	,699	,918
VAR00015	101,4348	109,166	,744	,917
VAR00016	101,6957	116,221	,365	,922
VAR00017	101,4783	113,806	,458	,921
VAR00018	101,5652	117,075	,243	,924
VAR00019	101,7391	114,292	,363	,923
VAR00020	103,2609	121,565	-,136	,930
VAR00021	101,4783	115,534	,379	,922
VAR00022	101,6087	112,885	,483	,921
VAR00023	101,7826	112,178	,401	,923
VAR00024	101,7391	107,292	,730	,917
VAR00025	101,4348	113,439	,575	,920
VAR00026	101,5217	112,715	,550	,920
VAR00027	101,4783	114,806	,446	,921
VAR00028	101,5652	111,166	,687	,919
VAR00029	101,8696	109,482	,593	,919
VAR00030	101,6087	112,249	,608	,920
VAR00031	101,6087	113,431	,606	,920
VAR00032	101,9130	112,719	,408	,922

$$Df = N - 2$$

$$21 = 23 - 2$$

$$r \text{ tabel} = 0,352$$

Jika *corrected item total correlation* < 0,352, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur adalah butir nommer 18 dan 20.

Validitas Total : 0,825

Reliabilitas Total : 0,923

Lampiran 12. Instrumen Penelitian

ANGKET PENELITIAN

A. Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Mengisi Angket

Berilah tanda cek (√) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya, pada kolom disamping pernyataan.

SS : Jika anda Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika anda Setuju dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika anda Kurang Setuju dengan pernyataan tersebut.

STS: Jika anda Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mempunyai keinginan besar untuk mengikuti permainan kasti	√			

Angket Penelitian:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti permainan kasti agar badan menjadi sehat				
2	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mengetahui peraturan permainan kasti.				
3	Saya mengikuti permainan kasti agar terhindar dari penyakit				
4	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena kurang menguasai teknik bermain kasti				
5	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin berprestasi.				
6	Saya malas mengikuti permainan kasti karena materi penjas permainan kasti tidak masuk ujian nasional.				
7	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mengetahui strategi dalam bermain kasti.				
8	Saya senang mengikuti permainan kasti karena peraturannya tidak sulit.				
9	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena membuat saya lelah.				
10	Saya mengikuti permainan kasti karena ingin mengembangkan bakat.				
11	Setelah saya mengikuti permainan kasti kemampuan gerak olahraga menjadi berkurang.				
12	Saya senang mengikuti permainan kasti karena dapat bermain bersama teman-teman.				

13	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena takut mendapat cedera.				
14	Permainan kasti kurang membantu saya dalam meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan dan kebugaran.				
15	Melalui permainan kasti potensi dalam diri saya sulit berkembang.				
16	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena peraturannya sulit.				
17	Saya senang mengikuti permainan kasti karena guru olahraga menjelaskan materi dengan jelas.				
18	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena membuat hubungan pertemanan menjadi tidak baik.				
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
19	Orang tua melarang saya mengikuti permainan kasti karena membuat lelah.				
20	Saya kurang berminat mengikuti permainan kasti karena diejek teman ketika kalah.				
21	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena peralatan yang digunakan kondisinya kurang baik.				
22	Saya kurang tertarik mengikuti permainan kasti karena gurunya galak.				
23	Orang tua mendukung saya mengikuti permainan kasti.				
24	Saya mengikuti permainan kasti karena				

	peralatan yang digunakan cukup baik.				
25	Malalui permainan kasti saya lebih akrab dengan teman.				
26	Saya malas mengikuti permainan kasti karena guru kurang jelas memberikan contoh gerakan.				
27	Orang tua saya melarang mengikuti permainan kasti karena membuat nilai mata pelajaran lain turun.				
28	Saya mengikuti permainan kasti karena lapangan yang digunakan cukup baik.				
29	Saya senang mengikuti permainan kasti karena teman-teman selalu memberi semangat.				
30	Saya senang mengikuti permainan kasti karena gurunya sabar dan penyayang.				

Lampiran 13. Data Penelitian

resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jml	kategori	
1	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	3	75	sangat rendah	
2	4	4	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	1	2	3	4	2	1	2	1	2	4	3	2	4	2	4	3	2	86	rendah	
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	115	tinggi	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	97	sedang	
5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	112	tinggi
6	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	113	tinggi	
7	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	4	4	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	74	sangat rendah	
8	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	3	1	1	2	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	1	1	78	sangat rendah	
9	3	2	1	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	100	sedang	
10	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	102	sedang	
11	4	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	100	sedang	
12	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	109	tinggi
13	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	103	sedang
14	3	3	2	3	4	4	3	2	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	104	sedang	
15	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	1	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	105	tinggi	
16	3	2	2	1	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	103	sedang	
17	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	108	tinggi	
18	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	2	2	3	102	sedang	
19	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	106	tinggi	
20	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	112	tinggi	
21	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	84	rendah	
22	3	2	2	1	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	84	rendah	
23	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	3	2	2	4	93	sedang	
24	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	1	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	96	sedang	

Faktor intrinsik

resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jml	kategori
1	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	40	sangat rendah
2	4	4	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	1	2	3	50	sedang
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	62	tinggi
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	49	sedang
5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	60	tinggi
6	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	60	tinggi
7	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	37	sangat rendah
8	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	3	1	40	sangat rendah
9	3	2	1	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	51	sedang
10	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	55	sedang
11	4	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	52	sedang
12	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	61	tinggi
13	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	57	tinggi
14	3	3	2	3	4	4	3	2	4	3	4	2	3	3	4	4	51	sedang
15	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	1	3	56	tinggi
16	3	2	2	1	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	52	sedang
17	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	58	tinggi
18	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	57	tinggi
19	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	54	sedang
20	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	59	tinggi
21	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	45	rendah
22	3	2	2	1	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	42	rendah
23	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	51	sedang
24	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	1	3	4	3	49	sedang

Faktor Ekstrinsik

resp	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	jml	kategori
1	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	3	35	sangat rendah
2	4	2	1	2	1	2	4	3	2	4	2	4	3	2	36	sangat rendah
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	53	tinggi
4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	48	sedang
5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	52	tinggi
6	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	53	tinggi
7	2	3	4	4	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	37	sangat rendah
8	1	2	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	1	1	38	rendah
9	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	49	sedang
10	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	47	sedang
11	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	48	sedang
12	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	48	sedang
13	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	46	sedang
14	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	53	tinggi
15	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	49	sedang
16	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	51	tinggi
17	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	50	tinggi
18	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	2	2	3	45	sedang
19	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	52	tinggi
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	53	tinggi
21	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	39	rendah
22	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	42	rendah
23	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	3	2	2	4	42	rendah
24	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	47	sedang

Indikator Kesehatan

Resp	1	3	9	13	Jumlah	kategori
1	2	2	2	3	9	sangat rendah
2	4	4	3	3	14	tinggi
3	4	4	4	4	16	sangat tinggi
4	3	3	3	3	12	sedang
5	4	4	4	3	15	tinggi
6	4	4	4	4	16	sangat tinggi
7	3	2	2	3	10	rendah
8	3	4	2	1	10	rendah
9	3	1	3	3	10	rendah
10	3	3	3	3	12	sedang
11	4	2	4	3	13	sedang
12	4	4	3	4	15	tinggi
13	3	3	3	4	13	sedang
14	3	2	4	3	12	sedang
15	4	4	3	3	14	tinggi
16	3	2	3	4	12	sedang
17	4	4	3	3	14	tinggi
18	4	4	4	4	16	sangat tinggi
19	4	4	4	3	15	tinggi
20	4	3	4	4	15	tinggi
21	3	2	3	3	11	rendah
22	3	2	2	3	10	rendah
23	4	4	2	3	13	sedang
24	3	3	4	1	11	rendah

Indikator Pengetahuan

Resp	2	6	7	14	Jumlah	kategori
1	2	4	2	2	10	sangat rendah
2	4	2	4	1	11	rendah
3	4	4	4	4	16	sangat tinggi
4	3	3	3	3	12	rendah
5	4	4	4	4	16	sangat tinggi
6	4	4	4	3	15	tinggi
7	3	3	2	2	10	sangat rendah
8	3	3	3	2	11	rendah
9	2	3	4	4	13	sedang
10	3	4	4	4	15	tinggi
11	2	3	3	3	11	rendah
12	4	4	4	4	16	sangat tinggi
13	4	4	3	4	15	tinggi
14	3	4	3	3	13	sedang
15	4	4	3	3	14	tinggi
16	2	4	4	4	14	tinggi
17	4	4	3	3	14	tinggi
18	3	4	3	4	14	tinggi
19	3	4	3	3	13	sedang
20	2	4	4	4	14	tinggi
21	3	3	2	2	10	sangat rendah
22	2	4	3	2	11	rendah
23	4	4	3	3	14	tinggi
24	3	3	3	3	12	rendah

Indikator Bakat

resp	5	10	11	15	Jumlah	kategori
1	2	2	3	3	10	sangat rendah
2	4	4	3	2	13	sedang
3	3	4	4	4	15	tinggi
4	3	3	3	3	12	rendah
5	4	4	4	4	16	sangat tinggi
6	4	4	3	4	15	tinggi
7	3	2	2	2	9	sangat rendah
8	3	3	1	3	10	sangat rendah
9	3	4	4	3	14	sedang
10	3	3	4	4	14	sedang
11	3	3	4	3	13	sedang
12	4	4	4	4	16	sangat tinggi
13	3	4	4	4	15	tinggi
14	4	3	4	4	15	tinggi
15	4	4	4	1	13	sedang
16	2	3	4	4	13	sedang
17	4	3	4	4	15	tinggi
18	3	3	4	4	14	sedang
19	3	3	4	4	14	sedang
20	4	4	4	4	16	sangat tinggi
21	3	3	3	3	12	rendah
22	3	3	3	3	12	rendah
23	4	3	3	4	14	sedang
24	4	2	4	4	14	sedang

Indikator Menyenangi Materi

resp	4	8	12	16	Jumlah	kategori
1	3	2	3	3	11	rendah
2	2	3	4	3	12	sedang
3	4	4	3	4	15	tinggi
4	3	3	3	4	13	sedang
5	3	3	4	3	13	sedang
6	3	3	4	4	14	tinggi
7	2	2	3	1	8	sangat rendah
8	2	3	3	1	9	sangat rendah
9	3	3	4	4	14	tinggi
10	3	3	4	4	14	tinggi
11	4	3	4	4	15	tinggi
12	4	3	4	3	14	tinggi
13	3	4	4	3	14	tinggi
14	3	2	2	4	11	rendah
15	4	4	4	3	15	tinggi
16	1	4	4	4	13	sedang
17	3	4	4	4	15	tinggi
18	4	2	3	4	13	sedang
19	3	3	3	3	12	sedang
20	4	2	4	4	14	tinggi
21	2	3	4	3	12	sedang
22	1	3	3	2	9	sangat rendah
23	2	2	3	3	10	rendah
24	3	4	2	3	12	sedang

Indikator Orang Tua

Resp	19	23	27	Jumlah	kategori
1	3	2	2	7	sangat rendah
2	1	4	2	7	sangat rendah
3	4	4	4	12	sangat tinggi
4	4	3	4	11	tinggi
5	3	4	3	10	sedang
6	4	4	4	12	sangat tinggi
7	4	4	3	11	tinggi
8	3	3	4	10	sedang
9	4	3	3	10	sedang
10	3	3	4	10	sedang
11	3	3	3	9	rendah
12	4	3	3	10	sedang
13	4	3	3	10	sedang
14	4	4	4	12	sangat tinggi
15	3	4	3	10	sedang
16	4	4	4	12	sangat tinggi
17	3	4	4	11	tinggi
18	4	3	4	11	tinggi
19	4	3	4	11	tinggi
20	4	4	4	12	sangat tinggi
21	4	4	4	12	sangat tinggi
22	3	3	3	9	rendah
23	4	3	3	10	sedang
24	4	4	3	11	tinggi

Indikator Sarana dan Prasarana

Resp	21	24	28	Jumlah	kategori
1	3	2	2	7	sangat rendah
2	1	3	4	8	rendah
3	4	4	3	11	tinggi
4	3	3	3	9	sedang
5	3	4	3	10	sedang
6	3	4	4	11	tinggi
7	3	2	2	7	sangat rendah
8	2	3	2	7	sangat rendah
9	4	4	4	12	sangat tinggi
10	4	3	3	10	sedang
11	4	3	3	10	sedang
12	4	3	3	10	sedang
13	3	3	3	9	sedang
14	4	4	3	11	tinggi
15	3	4	4	11	tinggi
16	4	4	4	12	sangat tinggi
17	4	4	3	11	tinggi
18	4	2	2	8	rendah
19	3	4	4	11	tinggi
20	4	4	3	11	tinggi
21	3	2	3	8	rendah
22	4	3	2	9	sedang
23	3	3	2	8	rendah
24	3	3	4	10	sedang

Indikator Teman

resp	18	20	25	29	Jumlah	kategori
1	3	2	2	2	9	sangat rendah
2	2	2	2	3	9	sangat rendah
3	4	4	4	3	15	tinggi
4	4	4	3	3	14	tinggi
5	4	4	4	4	16	sangat tinggi
6	3	4	4	4	15	tinggi
7	3	4	3	1	11	rendah
8	2	4	4	1	11	rendah
9	3	3	4	3	13	sedang
10	3	3	3	3	12	sedang
11	4	3	4	3	14	tinggi
12	4	4	3	3	14	tinggi
13	3	3	3	3	12	sedang
14	3	4	3	4	14	tinggi
15	3	3	4	4	14	tinggi
16	2	4	3	3	12	sedang
17	4	2	4	4	14	tinggi
18	4	4	2	2	12	sedang
19	4	3	3	4	14	tinggi
20	4	4	4	3	15	tinggi
21	3	2	3	3	11	rendah
22	4	2	2	3	11	rendah
23	2	3	3	2	10	rendah
24	3	3	3	2	11	rendah

Indikator Guru

Resp	17	22	26	30	Jumlah	kategori
1	2	4	3	3	12	sangat rendah
2	4	2	4	2	12	sangat rendah
3	3	4	4	4	15	tinggi
4	3	4	4	3	14	sedang
5	4	4	4	4	16	sangat tinggi
6	4	4	3	4	15	tinggi
7	2	3	3	3	11	sangat rendah
8	1	4	4	1	10	sangat rendah
9	4	4	3	3	14	sedang
10	3	4	4	4	15	tinggi
11	4	4	4	3	15	tinggi
12	4	3	3	4	14	sedang
13	4	4	3	4	15	tinggi
14	4	4	4	4	16	sangat tinggi
15	4	3	3	4	14	sedang
16	4	4	4	3	15	tinggi
17	3	4	3	4	14	sedang
18	3	4	4	3	14	sedang
19	4	4	4	4	16	sangat tinggi
20	4	4	3	4	15	tinggi
21	2	4	3	3	12	sangat rendah
22	3	4	3	3	13	rendah
23	3	4	4	4	15	tinggi
24	4	4	4	3	15	tinggi

Lampiran 14. Statistik Data Penelitian

Frequencies

[DataSet0]

Statistics				
		Motivasi	F Intrinsik	F Ekstrinsik
N	Valid	24	24	24
	Missing	0	0	0
Mean		98,3750	52,0000	46,3750
Median		102,0000	52,0000	48,0000
Mode		84,00 ^a	51,00	53,00
Std. Deviation		12,21835	7,10175	5,84445
Minimum		74,00	37,00	35,00
Maximum		115,00	62,00	53,00
Sum		2361,00	1248,00	1113,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Motivasi				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	74,00	1	4,2	4,2
	75,00	1	4,2	8,3
	78,00	1	4,2	12,5
	84,00	2	8,3	20,8
	86,00	1	4,2	25,0
	93,00	1	4,2	29,2
	96,00	1	4,2	33,3
	97,00	1	4,2	37,5
	100,00	2	8,3	45,8
	102,00	2	8,3	54,2
	103,00	2	8,3	62,5
	104,00	1	4,2	66,7
	105,00	1	4,2	70,8
	106,00	1	4,2	75,0
	108,00	1	4,2	79,2
	109,00	1	4,2	83,3
	112,00	2	8,3	91,7
	113,00	1	4,2	95,8
	115,00	1	4,2	100,0
	Total	24	100,0	100,0

F Intrinsik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
37,00	1	4,2	4,2	4,2
40,00	2	8,3	8,3	12,5
42,00	1	4,2	4,2	16,7
45,00	1	4,2	4,2	20,8
49,00	2	8,3	8,3	29,2
50,00	1	4,2	4,2	33,3
51,00	3	12,5	12,5	45,8
52,00	2	8,3	8,3	54,2
54,00	1	4,2	4,2	58,3
55,00	1	4,2	4,2	62,5
56,00	1	4,2	4,2	66,7
57,00	2	8,3	8,3	75,0
58,00	1	4,2	4,2	79,2
59,00	1	4,2	4,2	83,3
60,00	2	8,3	8,3	91,7
61,00	1	4,2	4,2	95,8
62,00	1	4,2	4,2	100,0
Total	24	100,0	100,0	

F Ekstrinsik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
35,00	1	4,2	4,2	4,2
36,00	1	4,2	4,2	8,3
37,00	1	4,2	4,2	12,5
38,00	1	4,2	4,2	16,7
39,00	1	4,2	4,2	20,8
42,00	2	8,3	8,3	29,2
45,00	1	4,2	4,2	33,3
46,00	1	4,2	4,2	37,5
47,00	2	8,3	8,3	45,8
48,00	3	12,5	12,5	58,3
49,00	2	8,3	8,3	66,7
50,00	1	4,2	4,2	70,8
51,00	1	4,2	4,2	75,0
52,00	2	8,3	8,3	83,3
53,00	4	16,7	16,7	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Frequencies

[DataSet0]

Statistics					
		Kesehatan	Pengetahuan	BAkat	Menyenangi MAteri
N	Valid	24	24	24	24
	Missing	0	0	0	0
Mean		12,8333	13,0833	13,5000	12,5833
Median		13,0000	13,5000	14,0000	13,0000
Mode		10,00 ^a	14,00	14,00	14,00
Std. Deviation		2,01028	1,57631	1,51107	2,04124
Minimum		9,00	10,00	9,00	8,00
Maximum		16,00	16,00	16,00	15,00
Sum		308,00	314,00	324,00	302,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Kesehatan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9,00	1	4,2	4,2
	10,00	4	16,7	20,8
	11,00	2	8,3	29,2
	12,00	4	16,7	45,8
	13,00	3	12,5	58,3
	14,00	3	12,5	70,8
	15,00	4	16,7	87,5
	16,00	3	12,5	100,0
	Total	24	100,0	100,0

Pengetahuan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10,00	3	12,5	12,5
	11,00	4	16,7	29,2
	12,00	2	8,3	37,5
	13,00	3	12,5	50,0
	14,00	6	25,0	75,0

15,00	3	12,5	12,5	87,5
16,00	3	12,5	12,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Bakat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 9,00	1	4,2	4,2	4,2
10,00	2	8,3	8,3	12,5
12,00	3	12,5	12,5	25,0
13,00	4	16,7	16,7	41,7
14,00	6	25,0	25,0	66,7
15,00	5	20,8	20,8	87,5
16,00	3	12,5	12,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Menyenangi MAteri

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 8,00	1	4,2	4,2	4,2
9,00	2	8,3	8,3	12,5
10,00	1	4,2	4,2	16,7
11,00	2	8,3	8,3	25,0
12,00	4	16,7	16,7	41,7
13,00	4	16,7	16,7	58,3
14,00	6	25,0	25,0	83,3
15,00	4	16,7	16,7	100,0
Total	24	100,0	100,0	

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008
 /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM
 /ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Orang tua	Sarana prasaran	Teman	Guru
N	Valid	24	24	24	24
	Missing	0	0	0	0
	Mean	10,0833	9,6250	12,6250	14,0417
	Median	10,0000	10,0000	12,5000	14,5000
	Mode	10,00	11,00	14,00	15,00
	Std. Deviation	1,12990	1,48286	1,97402	1,21106
	Minimum	7,00	7,00	9,00	10,00
	Maximum	12,00	12,00	16,00	16,00
	Sum	242,00	231,00	303,00	337,00

Frequency Table

Orang tua

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7,00	8,3	8,3	8,3
	8,00	8,3	8,3	16,7
	9,00	12,5	12,5	29,2
	10,00	29,2	29,2	58,3
	11,00	20,8	20,8	79,2
	12,00	20,8	20,8	100,0
	Total	24	100,0	100,0

Sarana prasaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7,00	12,5	12,5	12,5
	8,00	16,7	16,7	29,2
	9,00	12,5	12,5	41,7
	10,00	20,8	20,8	62,5
	11,00	29,2	29,2	91,7
	12,00	8,3	8,3	100,0
	Total	24	100,0	100,0

Teman

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9,00	8,3	8,3	8,3
	10,00	4,2	4,2	12,5
	11,00	20,8	20,8	33,3
	12,00	16,7	16,7	50,0
	13,00	4,2	4,2	54,2

14,00	7	29,2	29,2	83,3
15,00	3	12,5	12,5	95,8
16,00	1	4,2	4,2	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Guru

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10,00	1	4,2	4,2	4,2
11,00	1	4,2	4,2	8,3
12,00	3	12,5	12,5	20,8
13,00	1	4,2	4,2	25,0
14,00	6	25,0	25,0	50,0
15,00	9	37,5	37,5	87,5
16,00	3	12,5	12,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Lampiran 15. Dokumentasi



Siswa SD N Keputran A Mengisi Angket Uji Coba



Siswa SD N Keputran A Mengisi Angket Uji Coba



Siswa SD N Kraton Mengisi Angket Penelitian



Siswa SD N Kraton Mengisi Angket Penelitian